动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

2013
10 Oct. 月号
总第六十期

TWO DIMENSIONS MANIC

二次元狂热

菊咲月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事
『世界·旅行3』

4GB DVD光盘
NICO动画月月报9月号视频
EVA大展 第一版宣传片
『战姬绝唱』歌曲合集
『战姬绝唱』歌曲合集
第11届MMD杯精选
C84同人游戏精选



探究幻想乡阎魔大王的哲学
走进四季映姬的黑白世界

同人志之殇，Comiket现状大解析
无雷可扫的C84扫雷大作战

"EVA新世纪福音战士中国大展"攻略
EVA，魔都来袭！

ZUN信者的狂欢，东方游戏大潮的逆袭
C84同人游戏作品扫雷

从天马行空的"四叠半"，到喧哗上等的"有顶天"
秋风习习，诗意正浓的京都圣地巡礼之旅

少女执剑，吟唱绝世之歌
魔法少女与机甲与歌姬结合的『战姬绝唱』

回顾我们这十几年的纠结
从『俺妹』看动画的配对大战

游戏业界拟人奇作，任豚索匪各就各位，世嘉粉在流泪！
『超次元游戏 海王星』系列谈



希望与绝望的恶戏推理与论战的狂欢
时髦推理大作『弹丸论破』



2 中国原创同人海报x3 『Infinite Stratos』海报x1

3 进击的巨人 三笠图纸全身纸模



1 『弹丸论破』黑白熊置物袋 可多合体 可多装

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

2013
秋季
特别版
AUTUMN S
VOL 60

TWO DIMENSIONS MONIC

二次元狂热

光盘定价 29
本手册及附属礼品为非卖
随光盘赠送　不得单独出

2013 年
10月中旬上市

秋季动画新番收视指南
漫画和游戏最新资讯
独特视角的新番拼盘专题
日本宅文化专栏趣文

特别附送
『白色相簿2』冬马和纱
全金属文具盒



轻松自在的阅读体验，
就在《二次元狂热》秋季特别版！

二次元狂热

2013 年 10 月号 / 总第 60 期



本期封面作者：嗨 P
本期封底作者：CEXO

二次元狂热工作室制作
监制：JEDI
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
校对志愿者：稗田阿吃、renger-s
发行总监：美子

官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
零售价：　25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某エロ游戏（冷门精品优先）或エロ游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

腾讯动漫
首席网络合作媒体
sina 新浪动漫

合作同人社团
右手定则 Right Hand Rule
255U
正经同人 SEIKEI DOUJIN
Angel's Blue
萌系女仆喫



本期赠送的弹丸论破置物袋可以多个组装哟！



光盘目录



Contents 2013.10

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



▲图 KD

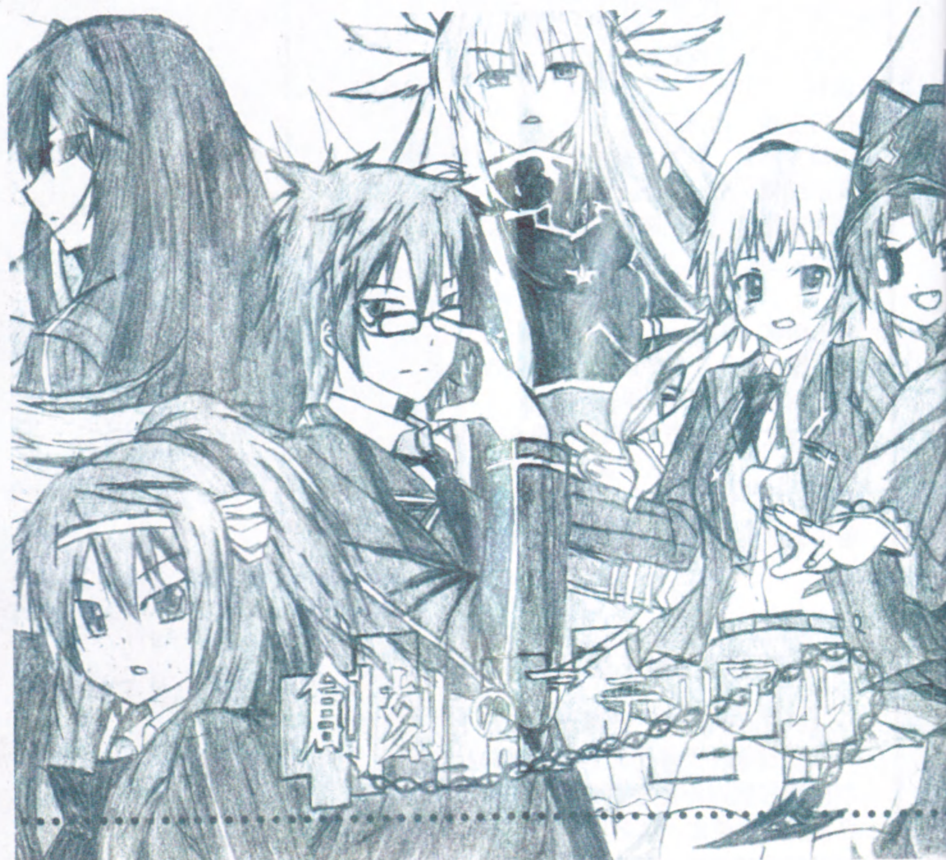
不知不觉间暑气退去，到了早晨上班必须穿件长袖的季节……然后重点是妹子们的衣装又开始华丽了起来（喘气）。前几天才注意到我们一美编妹子的洋装上印满了油画图案，顿时被闪瞎眼，用小黑的话说便是“高端洋气简直棒”。虽然开放的夏天很好，但秋天果然也同样能满足河蟹子的大叔心啊！

这个月最有趣的时候大概就是 9 月初索尼游戏部门 SCEAJ 的发布会了，只见千华老师与白石少年看得异常兴奋然后又吵得不可开交，果然索狗与任豚都是没有未来的！再想想上个月两人在俺妹党争上的矛盾，大概看得出他们要么是誓死势不两立，要么就是在晒恩爱（喂。不过话说回来，不管是主机大战还是俺妹党争，在本期都有专题讲到，这到底是怨念还是阴谋？ -w-





61 期封面作者：宫崎病 SOUL，出自青岛幻梦动漫同人祭
61 期封底作者：芸，出自『东方梦华旅 3』（右手定则）



by 创刻

[本期开奖时间]



由下辈子还当任豚之白石抽到的本期中奖读者是 四川成都的 罗可人 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（奖品是『冰果』小说的官方中文版。）

下一期奖品是轻小说『古书堂事件手帖』第一卷的官方中文版（奖品由天闻角川提供）。在这里请大家注意参加抽奖最好能写上真实姓名和联系方式！

[寄语选登]

林育沁 女 浙江杭州

今天刚看了一集 free，心情不是很好。满脑子都是男生。
言归正传，『二次元狂热』创开的时候曾经买过一本。因为当时还在买漫画，一个月只有 50 伤不起。这次在微博上偶然看见预告，便买了。我看到了这本书的成长，创刊时我对这本书的赞扬仅限于“敢放其他杂志不敢放的图片”，而现在真是超级贴近生活，让人很想看下一期。同人广告也是很双益的决策。我就是通过上一期的封面在 CM4 上买了『东方梦灵梦』的本子和周边，感谢河蟹子！

：咱们好歹也标榜着“属于御宅族的情报生活志”嘛，不贴近点生活什么行～然后河蟹子关注的是，童靴你看了 free 竟然不觉得好看吗！作为妹纸太少见了。咱们这儿连小黑都看得非常开心呢！（哪里不对？）看了觉得心情不好为神马还要看呢，你看河蟹子就不看（得意

罗可人 女 四川成都

『二次元音乐』改成季刊了吗？具体是每几个月出一次来着？现在很不好购买『二次元音乐』了啊，官方网店也没有。怨念！

：『二次元音乐』因各种原因目前正处在不定期出刊状态，请这位童靴谅解。不过最新的一期在 9 月中旬已经上市了（官方淘宝店也有）。今后新消息请关注官方微博～

创刻 男 云南昆明

河蟹子啊！我在网上看了很久都没有找到登有关于『创刻のアテリアル』的文章的2DM啊！难道说2DM根本没有『创刻のアテリアル』的文章？不能这么残念啊！如果是真的没有河蟹子一定要做一个全面的介绍啊！

还有一个月只能见一次河蟹子一次面，实在太少了！希望河蟹子能拜托JEDI达人能够出增刊啊！最好一个月两次！不然对我们实在残忍了！这期的画给我上了吧！最喜欢河蟹子了！

：……这位回函表上写满了『创刻のアテリアル』，画稿也是『创刻のアテリアル』的童靴，你说对了，2DM目前还真没做过这款作品的专题，只是在GALGAME年度盘点中简单介绍了一下。不过今后应该会有机会做更详细的专题，童靴你就放宽心等等啦。

竟然想要出河蟹子增刊？这种想法太新奇了www不过你到底要河蟹子做些什么啊！

贝尔蒙特 男 上海

到本期才介绍『卡通王』的原创漫画，2DM和傲娇，胸部中等偏小的萝莉河蟹子太OUT，我从2012年7月就开始全年预订『卡通王』了。

本期第7页的新作速递　泽美　的三围B88打成BB8了！！！BB8是什么啊！绝对的贫乳吗！

：咱们这不是从今年才开始有专门的国产专栏嘛，以后会陆续有其他优秀的国产内容登场，不要着急嘛。不过你从去年才开始订『卡通王』也很嫩啦，哼哼。

胸围这个错误还真亏童靴你看出来了，实在精神可嘉……另外，不要再说河蟹子是平胸萝莉啦，河蟹子这新形象都出现多久了！

当真白学会自理 男 宁波

嗯，这次的二次元创造也介绍了很不错的Meta作品呢，以前对于这些作品是完全没有免疫力，不过在后来对这类作品有了更深入的感受，果然事物要一步步去了解接受呐。

：Meta作品一直是特色非常鲜明的作品呢。如果以前没有关注过的话，一定要记得去补习很多老宅推荐的『臭作』哦。（不是恶意）

9月号的灯笼大家都怎么用呢？可以用来当COS道具（CN：空之境地），或者像读者『往下瞧』一口气买了好几个灯笼，效果还真不错。目前在我们的官方网店上有单独的灯笼套装出售，欢迎大家来 http://xamysd.taobao.com

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责 /JEDI

宫崎骏宣布正式隐退 谁是接班人选引人猜想

就在 9 月 6 日 14 点，现年 72 岁的日本动画大师宫崎骏在东京召开了自己的退休发布会，一同出席的还有吉卜力工作室社长星野康二与制作人铃木敏夫。宫崎老爷子表示以前虽然多次说过要退休，但这次是真的要离开了，『起风了』将会是他最后的作品。虽然没有直接提及退休的原因，但宫崎老爷子表示动画的制作周期太长，他的年龄等不起，而且眼疾的日益恶化也令他制作动画愈发艰难。

在高调宣告退休后，各方媒体对能接下宫崎老爷子的这杆招牌大旗的人选纷纷进行了猜测。主要的几位人选就是吉卜力工作室的制作人铃木敏夫，宫崎老爷子的亲儿子宫崎吾朗以及"干儿子"弟子庵野秀明。不过在二宫和也对吉卜力工作室和宫崎骏的采访中宫崎骏曾表示与铃木敏夫的关系不是太亲密。宫崎吾朗制作过的作品也没能扛起宫崎骏的招牌，倒是在『起风了』之中献声的庵野秀明很受老爷子青睐。

在宣布退休之后，宫崎骏执导过的几部剧场版动画的 DVD 销量猛增，多部作品都进入了周间销售榜百位之内。退休消息能让旧作大卖对老爷子来说真不知道是好消息还是坏消息。

打造你的赛亚人发型 龙珠 Z 发蜡开始发售

这是 CreerBeaute 与『龙珠 Z』合作推出的"DRAGON BALL Z HAIR WAX"。该款发蜡被存放在龙珠造型的容器内，并根据定型指数和龙珠的星数分为一般人向的"HAIR WAX 3"、赛亚人的"HAIR WAX 5"和超级赛亚人用的"HAIR WAX 7"，每个售价 980 円。为了纪念这款发蜡的发售，龙珠官方还有手办 DVD 抽奖等活动。虽然不知道用了这个是不是就真能把头发固定成赛亚人的造型，不过它一定是杀马特洗剪吹神器跑不掉了……

机动警察新作发表 真人电影明年上映

9 月 25 日，在千叶县柏市的新柏仓库内举办了『THE NEXT GENERATION -PATLABOR-』的制作发表会，公布了『机动警察』真人版的诸多内容。作品将由每集约 48 分钟的中篇电影组成，全 7 章 12 话，于 2014 年 4 月开始上映。2015 年还将制作一部长篇电影，上映范围扩大到日本全国电影院。发表会上，TV 动画和剧场版动画的监督押井守，演员真野惠里菜、福士诚治、太田莉菜、千叶繁、笕利夫共同出席，场地上还有一台用于展示的大比例通用人型工作机械 LABOR 模型。

押井守将于真人版中担任总监督，本作延续了前作的世界观，由于时代变迁，特车二课已经被替换了，耗费时间和金钱的 LABOR 更是被当成废品。特车二课的第 1 小队已经被解散，第 2 小队也面临存亡的危机。

本作品以系列形式上映的做法来自『机动战士高达 UC』和『宇宙战舰大和号 2199』等作品，这种上映形式已经由动画发展到真人电影上来。



大人气页游动画化 战舰娘同登 PSV 平台

9 月 26 日，角川公布了目前日本最高人气的网页游戏『艦隊これくしょん -艦これ-』将要动画化的消息，让许多沉迷舰娘的玩家头顶青天狂喜乱舞。同时该作还将制作为舰队育成型游戏登录 PSV 平台，作品预定名为『艦これ改』。

『艦これ』是由角川游戏开发运营，以第二次世界大战里的日本海军军舰拟人化为卖点，诸多画师支持的人气网页游戏作品。2CH 曾经有人调侃说，在『艦これ』面世之前放狗搜索日本战舰的名字，出现的都是战舰图，如今再放狗搜同样的名字，出现的就都是美少女了，可见其人气之高。在之前的 C84 上各路舰娘也成为诸多和谐小薄本的主角。连战舰都不放过，请让小编在此说一句……日本人真变态。



大友克洋现身东京 力捧新作月极兰子

曾在 7 月 20 日公布的剧场动画『SHORT PEACE（短暂的和平）』是 4 部短篇组合成的作品，其第五部作品为 PS3 的游戏『月極蘭子のいちばん長い日（月极兰子最长的一日）』。9 月 20 日，在东京电玩 SHOW2013 的月极兰子展台上，监督大友克洋现身现场，亲自为作品做宣传。大友克洋表示『SHORT PEACE』最初的构想仅仅是一两部以现代为舞台的作品，这次的游戏作品补完了他构想中的缺欠，对此他感到非常高兴。如果 DVD 和游戏卖得好的话，他将会继续这种创作活动。

『月極蘭子のいちばん長い日』将于 2013 年 1 月 16 日与『SHORT PEACE』本体同绑发售，价格为 6980 円，想要收藏的读者要记好咯。



COS 名店出新品　高町奈叶新装登场

著名 COSPLAY 服装制作品牌 COSPATIO 将于 12 月发售『魔法少女リリカルなのは The MOVIE 2nd A's』中的高町奈叶装扮。该服装为订单发售品，由工人全手工缝制，全套售价 134400 円，同时发售的还有同为订单品的发饰，价格为 4515 円。COSPLAY 的官方服装一向是高价物，这次也不例外。


※ウィッグはセットに含まれません。





巨乳虚拟偶像登录荧幕 『超级索尼子』动画化

诞生于 2006 年的 Nitroplus 虚拟偶像超级索尼子（すーぱーそに子），在漫画化和 DRAMA CD 化之后终于迎来了动画化。在 21 日举行的“NITRO SUPER SONIC 2013”上，官方闪电公布了超级索尼子将要动画化的消息，这已经足够粉丝们庆祝了。Nitro+ 的这位虚拟偶像有着粉红长发、巨乳、婴儿肥等特点，以 N+ 作品的游戏音乐和原创音乐为活动范畴，在日本拥有非常高的人气。可以说这次动画化也是民心所向，就让我们共同期待后续的详细报道吧。▲





少数派的“少数精锐”路线再发！Minori打造的冬日物语

■文/如月千华 ■责编/JEDI、东方神奈控 ■美编/迷梦

INFO

游戏名：12の月のイヴ
中文暂译：12个月的夏娃
公司：minori
企划：酒井伸和
原画：柚子奈ひよ、高崎まこ、庄名泉石
剧本：竹田，镜游，铁鹭
发售日：今冬未定



STORY

每年的年关，大家都会在内心怀抱着各种想念，同时又仿佛在受到什么东西催促一般，过着繁忙而紧张的生活。距离大都会不远的一座新兴小镇惠美市，也同样映现着这样的风景。

就在被世人称作“平安夜”的这一天，故事的主人公——平凡的青年降旗直人在出门办事的途中遇到了一位神秘的少女。而直人面对这个陌生的少女，却仿佛感觉似曾相识……

少年少女们，有的为了维护自己快乐的“时光”；有的在无意识中想要获取“某些东西”，还有的想要达成自己“重要”的目标。他们彼此的思念，就这样交织出一幕幕在寂寞中寻求幸福的冬日物语。

COMMENT

今年6月21日，沉寂了半年多的minori在官网上闪电公开了新作即将始动的消息，并且在7月份的『TECH GIAN』上率先公开了大量消息情报，但作为老玩家，笔者心里却有一番说不出的滋味。

被人怀疑为“破产商法”的『夏空のペルセウス』成功“救社”。虽然网上可以看到许许多多负面评价——诸如“游戏长度太短”、“故事太草率”之类，实际体验过的玩家也许都会有所感觉，但游戏销量却杠杠的，这让社长酒井伸和改变，或者说更坚定了自己的想法——在『夏空』再次开炮，表示网上玩家的评价都是不靠谱的，他认为这部分人几乎不会掏钱购买游戏，也根本不是自己的用户。另一方面，他还表示为了维持公司的营运，今后他或许不会再单纯做一些为了评价而不惜成本的事——比如以前作为品牌象征之一的OP动画。毕竟他在『すぴぱら』的OP里砸了数千万成本，但却并没有对销量带来多少积极影响，而相反，以低成本小制作的方针推出的『夏空』在没有OP动画的情况下依然获得了满意的成绩。这样看来，如果酒井要放弃以往的大作风格，或许本次的新作也很可能也看不到OP的，游戏的长度大概也不能太期待……

从『12の月のイヴ』的STAFF安排也体现出了minori在运营方针上的改变。在以前，minori一直是以单线作战的方式运营，确定新作之后公司上下就全线投入战斗，将所有风险全都压在一款作品上，那么这款作品失败就会给整个公司带来毁灭性的的打击，『すぴぱら』就是这样的例子。而且数年来，minori作品剧本全都是由御影来挑大梁，这对御影来说也极大的负担，自然无法实现多线作战。于是本次的STAFF表中我们不见御影的大名，除了大家熟悉的镜游和『夏空』刚出道的竹田之外，还出现了“铁鹭”这样一个陌生的名字。当然，并不是说御影就被彻底降板，他将在本作制作的同时开始下一部作品的剧本撰写，并且目标是在本作制作完成之前完成下一个剧本，这样一来就可以迅速投入新作的制作。

在『TECH GIAN』的访谈里，STAFF也透露了一些作品的具体信息，譬如标题中的“12の月”，并不是单纯指故事发生的时间是在12月，还包含了“12个月=岁月”的意思。而谈到作品的主题，酒井表示包括了“相信他人”以及“选择正确的道路”，从这个意义上来看，或许本作会与同样以冬天为背景的旧作『はるのあしおと』存在不少相似之处。顺便一提，本作女主角们看来又全是巨乳……而官方宣传语中也表示本作将继续为大家献上“浓密的爱的时间”，大家都懂的……

CHARATER



椎名みずか
Shiina Mizuka
人设：柚子奈ひよ

身高：155cm　体重：46kg
血型：B型　三围：B95/W59/H87
生日：4月16日

椎名姐妹中的姐姐，与直人是青梅竹马，与直人和杏铃在一起的平和生活让她十分舒适。她比由纪和杏铃要年长一岁，但是却没有姐姐的样子。由于性情懒惰，总是一副懒洋洋的样子，没有干劲，常常因此被杏铃教训来教训去。

由于天生就缺乏体力，连100m都跑不完，不过据说她的记忆力倒是超群。

另外，拥有本作最强胸部——H罩杯豪乳的她最喜欢的东西竟然是妹妹杏铃的胸部。





宇奈原由纪
Unahara Yuki
人设：高崎まこ

身高：145cm　体重：39kg
血型：O型　三围：B85/W56/H80
生日：12月24日

平安夜直人邂逅的少女。她自称身患着某种不治之症，为了寻找患病的原因而从未来回到这个时代，并在不知不觉中融入了直人的小群体。

她的性格率直，想到什么就会脱口而出，不过却常常因为表述不完整而遭到误解。虽然外表看起来是个很开朗的少女，可内心却隐藏了不为人知的一面。制作人酒井伸和表示，她是三位女主角中表里反差最大的一位。她为了自己能在陌生的时代顺利地生活下去，所以有时候也不得不隐藏自己的真心话。▲



椎名杏铃
Shiina Anzu
人设：庄名泉石

身高：152cm　体重：43kg
血型：A型　三围：B90/W58/H90
生日：6月19日

みずか的妹妹。做事踏实认真，冷静沉着，是本作中最有常识的人，担任专业的吐槽役，不过一遇到突发状况还是会陷入混乱。又因为她看起来更加成熟懂事，小时候还被误认为是她姐姐。她与直人和みずか一起像亲兄妹一样长大，不过随着年龄的增长，她也发觉相互之间的距离感发生了细微的变化。

虽然身体能力很强，但她为了照顾姐姐而没有加入社团活动，不过倒是常常被请去帮忙。



Sister

■文/El Mirador ■责编/如月千华、JEDI ■美编/迷梦

名称	あおぞらストライプ（青空条纹）
公司	Astronauts·Spica
主要原画	ピロ水
SD 原画	茜屋
脚本	すまっしゅぱんだ、龍岳来、玉沢円、来夢みんと
发售日期	2013 年 8 月 30 日

推荐度 7

画面	8
剧情	7
音乐	7.5
体会	8
其他	7.5

Astronauts 是从アトリエかぐや（A-KAGUYA）离职的老员工们于 2012 年成立的新公司。他们的这次集体出走不仅带走了拔竹的核心级战力 M&M，也顺手捎走了之前主笔过『さくら色カルテット』的新星ピロ水。原先多次参与脚本创作的すまっしゅぱんだ将重心从竹子转向了 Astronauts，加上玉沢円同样的明显偏移（不过玉沢円最近在搞自家厂牌ひまわり），让 A-KAGUYA 算是度过了一个艰难的 2012 年。就目前来看拔竹的老组几乎没剩下几个，新成立的组也是拆东墙补西墙属于青黄不接的阶段。而这边 Astronauts 以 M&M、ピロ水、丸新三位不同风格的画师为中心分别开了三个新组 Sirius、Spica 和 Aria，目前各组都已经出了两作，评价尚可。但是丸新在制作完的第二作『魔導書の司書』之后就宣布离开 Astronauts，Aria 何去何从尚未明了。

本作的整体感觉较前作『えれくと！』没有过大变化，"纯爱萌系拔"是 Spica 的一个基本考量。不过对于前作略无节操的"Succubus"设定，本作更加突出日常和青春感。

画面与音乐

Pictures and music

其实本作给笔者的第一印象是"ピロ水画力怎么退化了感觉哪里怪怪的……"，其主要原因是因为最开始给的那张 CG 有些微妙……

抛开极个别的特殊现象不谈，ピロ水确确实实是在进化。除了对画面整体色调、光线的把握和对人体线条的勾勒之外，上色部分也要比之前强了不少。而最重要的是画面风格的变化，如果之前有关注这个画师的话就会发现他之前的作品多以萌系为主，虽然也有不少成熟系的角色但是实际的画面感觉并不是特别到位。但是本作中的几位年上乃至人妻类型的角色出场惊艳异常，风头甚至压过了几个女主角。除了脚本的刻画之外，作为画师的ピロ水同样功不可没，笔者甚至觉得他转型去画人妻物可能会更有前途（ry。

本作的另外一个亮点就是服装设计，作品中各位女主角的衣服花样繁多。私服、校服、浴衣、侍应生服、水着、競泳水着等等，平均每个人都有五六套之多，如此大量的衣装设计居然毫无重复，而且针对每个女主角都有不同的独特设计，简直如同时装发布会一样耀眼。如果以后原画家当不成了干脆去当服装设计师得了……

BGM 部分还是万年老油条 Angel Note，旺盛的创（gong）作（zuo）力（chu）令人惊叹。日常系的曲子中『お疲れ様のあかね色』的印象比较深刻，双木吉他的构成简单但是氛围感相当不错。另外以钢琴为基底的『波音のハー





モニー』、『青い月の下で、君は』、『笑顔の消えた場所で』以及以竖琴为主乐器的『星の瞬く夜には』都有安定的听感。

与前作相同，ED『恋空』还是 Meis Clauson×邻家小(jie)妹(jie) yuiko 的组合，简直想说“How old are you”。不过 yuiko 的歌词真的是特别有味道，这首中速的 BALLAD ROCK 也相当切合游戏主题。

OP『Blue Liner』则是由 Taishi(Electro.muster)×Rita 的搭档，比起 ED，OP 这边略显微妙。Taishi 这首 J-POP 总觉得水分很大，转调衔接比较生硬。Rita 的 VOACL 感觉同样在转音部分有种不谐调感。

剧情与角色

Plot and characters

主人公岡崎真也是一名立志成为厨师，在其师父鶴野大悟的餐饮店“dens.”里修行的青年。某日，其师突然委派真也去“淡波町”的海边餐馆“marine house · AQUA”帮忙，原因是餐馆的主人——鶴野大悟的旧友泽渡杏子脚部受伤无法继续工作。

一直以来希望自己能独立开店的真也惴惴不安的接下了这份等同于“毕业测试”的工作，前往淡波町。

在车站迎接他的就是店主泽渡杏子的女儿泽渡琴音。随着工作的展开，真也结识了不少当地的朋友——在自家旅馆进行女将修行的支仓美里、琴音的同窗水谷さくら及其妹妹水谷すみれ……最后还有不放心真也最后到访 AQUA 的鶴野大悟的女儿鶴野皐月。

就在这种被美人包围的情况下，男青年为了拯救 AQUA 奋斗不已。

有立绘的登场人物共 16 名，可攻略人物有 7 名，其中主役 5 名，辅役 2 名。主役五名就是琴音、さくら与すみれ姐妹、美里、皐月。辅役为老妈杏子和人气偶像刑部真寻。

长度上来讲共通线和个人线差不多是 6：4 的份额。虽然前面一直都在走甘酸味的青春纯爱路线并没有错，但是把 H 场景全部压进个人线的后半未免让人觉得有些比例失调。

剧本的构成方面并不复杂，基本就是“一个事件接一个事件的来发展，其中各女主角对男主人公有各种各样的感情”这种王道的纯爱系 GALGAME 设定。

不过要说的是基本上所有女主角在见完男主人公第一面之后就是直接好感 MAX 的状态，共通线中有很多类似于后宫戏的展开，不过到最后都会锁定为一个人这点可以放心。

男主人公的印象也不错，基本上就是个为他人着想，努力向上的好青年。不过有很多时候需要皐月的辅佐和提示才能做事情，作为独当一面的店主还尚显青涩。

唯一让笔者觉得有些不满的是，男主角在さくら和すみれ的双子线路中暧昧过度，脚本的解释也略显牵强。不过也有人觉得皐月挺讨人厌的，见仁见智吧。

脚本整体上给人感觉充满了青春气息，虽然是常见的“最后一个暑假”的话题，但是看到暑期的结束还是有些伤感。文本描述简单易懂，搞笑的部分效果也相当可以，给人的整体印象不错。

总结

Other

实用性上佳的同时，剧本也完爆绝大多数拔作的『あおぞらストライプ』模糊了传统意义上的萌系和拔系的界限，打了一个非常漂亮的弧线球。平易近人的文本和正统的选择肢设定也降低了门槛，初入 GAL 门也可以安心游玩。喜欢清爽又有福利的青春群像剧的话不妨一试。▲









EVA，魔都来襲！

——“EVA 新世纪福音战士中国大展”攻略

■文 / 岩烧碳渣 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 /ASKI

说起曾在日本富士急公园内举办的“EVANGELION:WORLD”展会，许多 EVA 死忠可能都有所耳闻。“EVANGELION:WORLD”展出了众多与 EVA 相关的场景与道具，甚至还有 1：1 大小的初号机、兽化二号机以及驾驶舱供广大游客欣赏。如今，这个“EVANGELION:WORLD”展会终于以“EVA 新世纪福音战士中国大展”的名义，登陆天朝大陆了。

“EVA 新世纪福音战士中国大展”将于 2013 年 11 月 16 日至 12 月 1 日在上海市浦东新区陆家嘴西路 168 号正大广场九楼举行。据悉，此次中国大展会比日本富士急更加丰富精彩，而且还有不少中国限定的内容（关于大展的更多信息请关注版权方世纪华创在新浪开设的官方微博）。

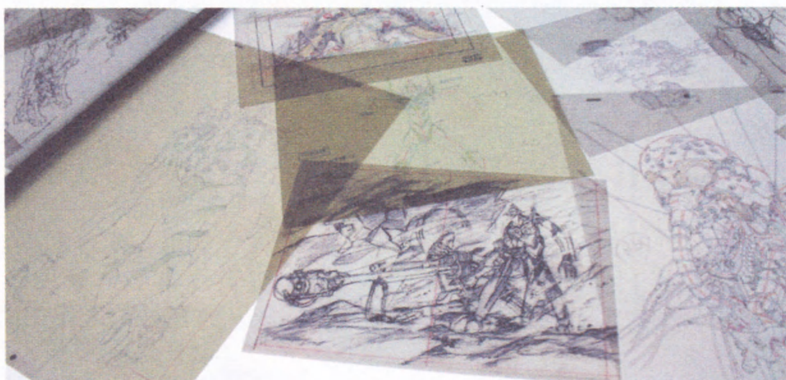
这个为期 16 天的展会，到底有什么看头呢？接下来就让笔者为大家解析一下吧。首先，作为一名 EVA 死忠，在这次展会里绝绝对对不可错过的，想必就是——



EVA 經典原作場景大還原

当 EVA 中的经典场面亲自出现在眼前——不再只是屏幕上的画面，而是可以触摸和身处其中，相信没有一个 EVA 不会为此而心跳加速，同步上升。本次展会将带来的就是这样将二次元化为三次元的终极体验。如屋岛作战时，会议室中葛城美里紧锁眉头，双手抱胸，闭目苦死对策的场景就以完全比例立体地还原了出来。还有明日香霸气出场，站在铁网后的二号机上，仿佛那句“你是笨蛋么”即将脱口而出。其他还有被设计成已经“撕裂”开的 AT-FIELD，就等你伸手扯开（拍照留念）。

除了以上一些经典剧情场景，复杂的 NERV 总部也将进行还原。从进入总部前的刷卡机，到总部内部错综复杂的走廊和各种充满 EVA 风格的标志、引导语。都仿佛将游客带到了真正的 NERV 总部里去。当然，无人迹的 NERV 总部太假，于是加持大叔就出现在了自动贩卖机旁等着跟你合照，绫波和明日香也在电梯里等着跟你一同前往接受命令。甚至还可以潜入绫波的换衣间，面对女神身体剪影浮想联翩。此外还有完美还原的绫波丽的房间，不要随便脚下一滑哟……



▲动画原画稿鉴赏，对这方面有爱的朋友千万别错过。



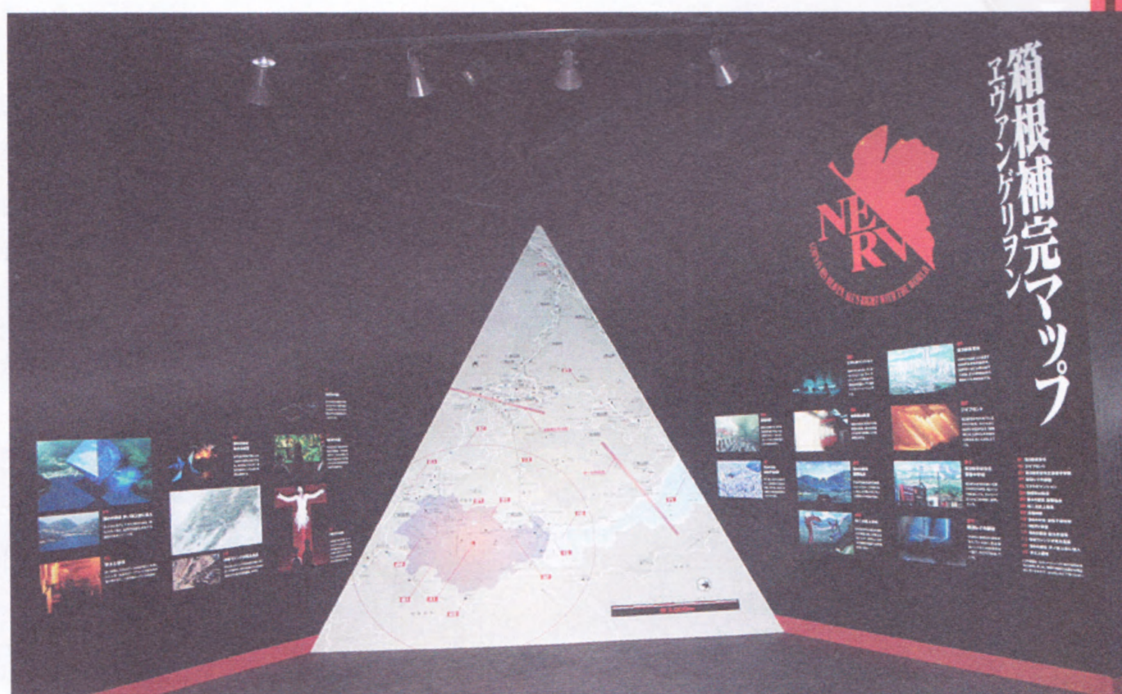
▶渚熏的实体比例模型，有爱的妹子或者汉子们快去抱着他合影吧。





▲初号机的 2 米模型和其设计图。本次"EVA 新世纪福音战士中国大展"还会利用这个2米模型进行真人与模型的灯光秀。





▲第三新东京市详细地图，带你走入 EVA 世界中的箱根。



▲ NERV 基地的通道，那个"立入禁止"的门真让人在意。

▼自带 1 寸照可以购买 NERV 临时职员证哦。

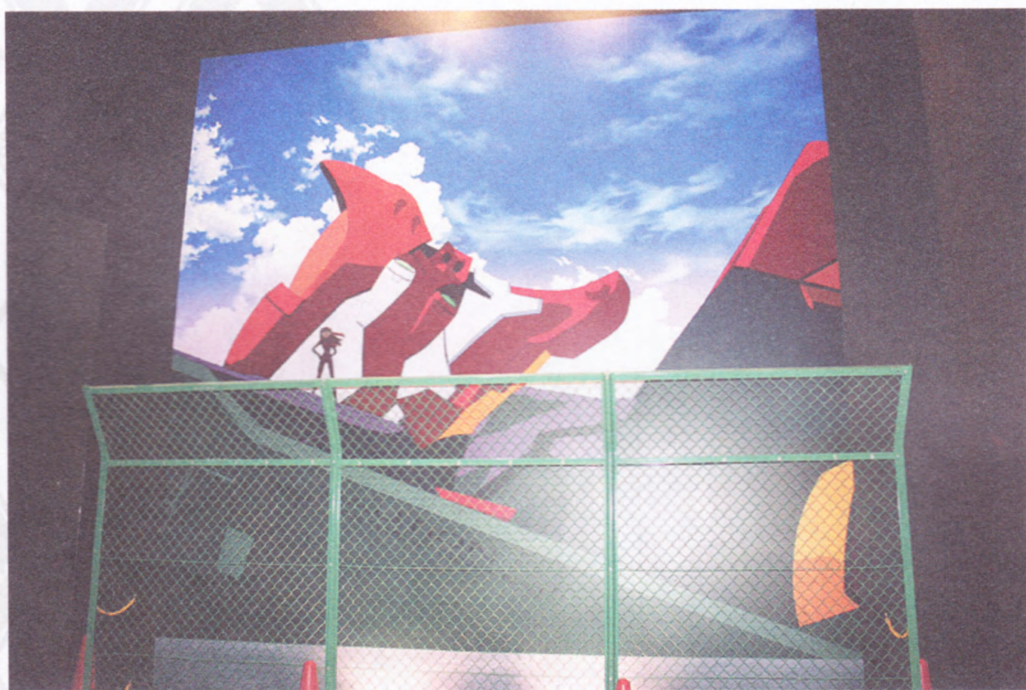


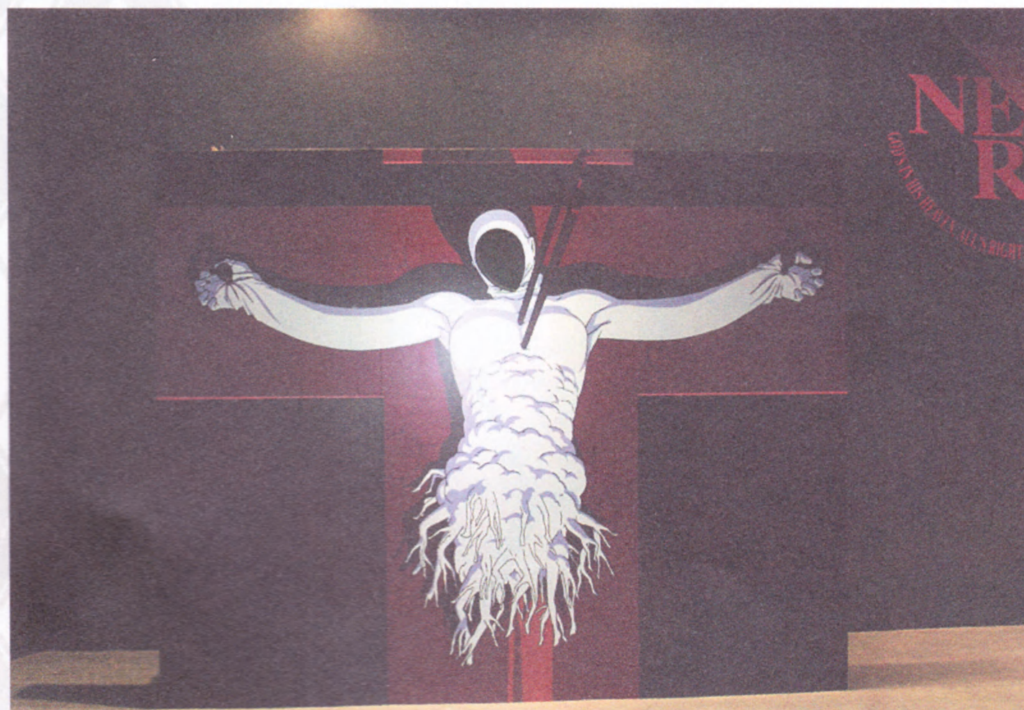


▲极具 EVA 系列作品特色的名家签名展示栏。



▲休息区自动贩卖机旁与羞涩少年谈人生谈理想的加持大叔，这个腐到不行的场景也可以还原了，真治你感觉如何，感觉如何了？

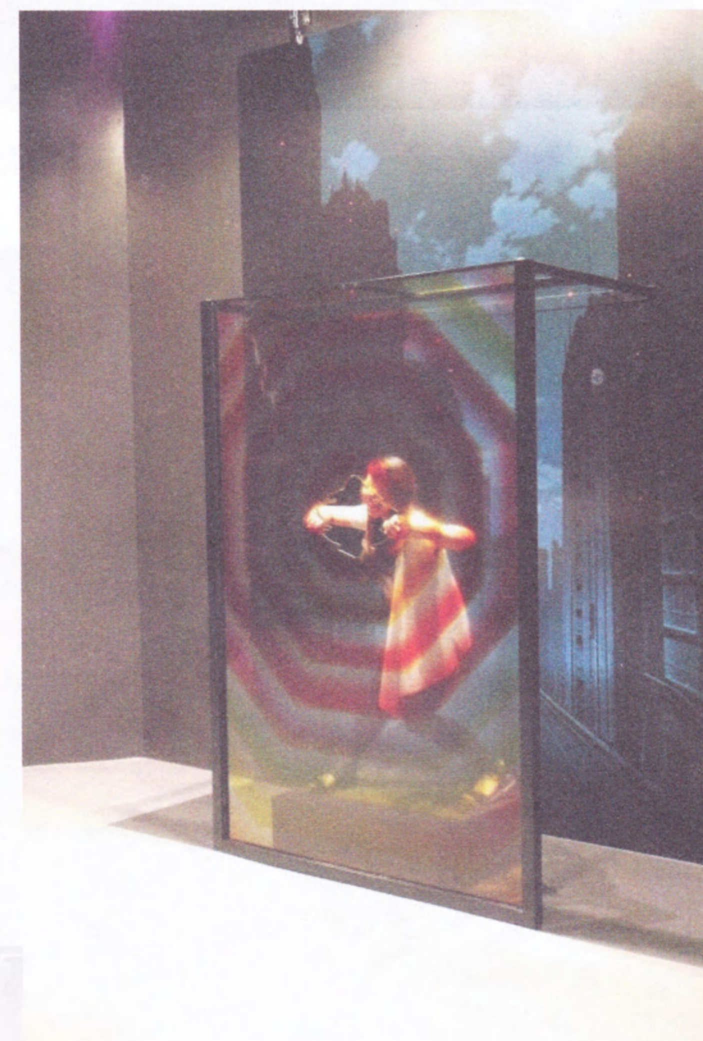

▲在铁网边仰望明日香和 2 号机，仿佛又听到了“你是笨蛋么”的声音。


▲让人感觉不适的莉莉斯，胸口还插着隆基努斯之枪，NERV 一直在阻止使徒来到位于地下深处的“最终教条”，身为游客就可以随意啦！



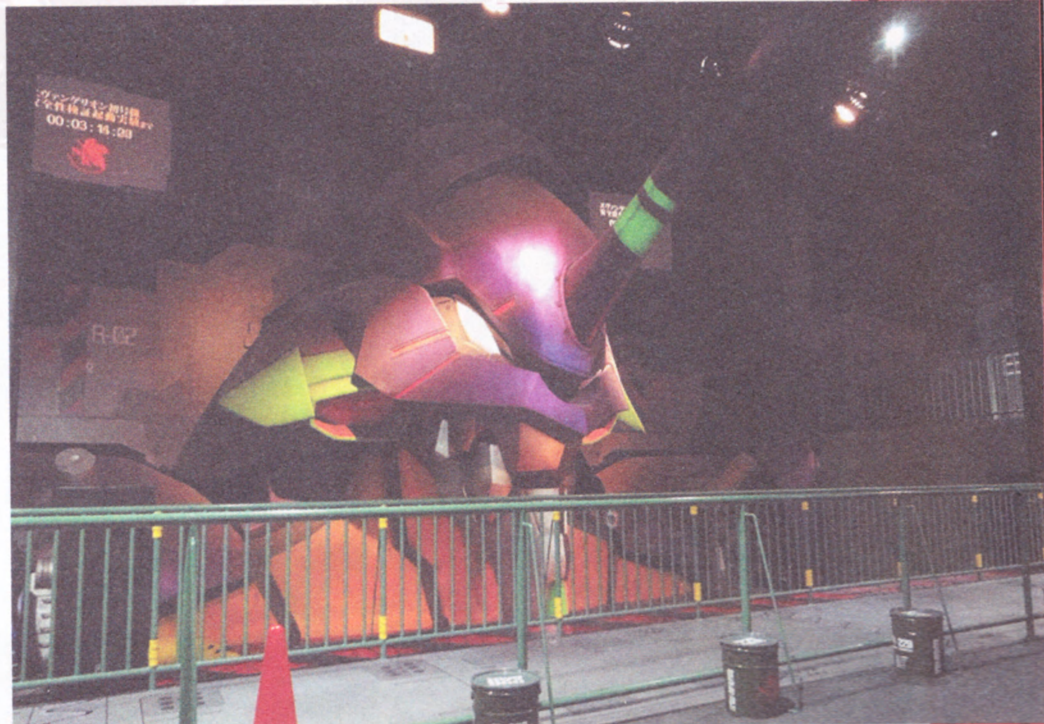
▲新剧场版中屋岛作战会议一幕，紧张的气氛弥漫四周。


▼▲初号机与使徒的第一战中的经典一幕，把手伸进去，就可以感受撕开“绝对领域”的暴走快感了。





▲与两位女神共处电梯，这次被打耳光的是谁?



▲实体化的格纳库中待机的初号机，勇敢的少年们，快去创造奇迹!



▲完全实体化初号机配上灯光烟雾效果，有种即将出击的氛围。



▲白内障初号机犀利的眼神瞪着你，你吓尿了吗?

EVA灯光秀，来自EVA的咆哮!

接下来就是本次“EVA新世纪福音战士中国大展”的重中之重，1：1实体化EVA了。跟在11区展出的一样，本次初号机和兽化形态2号机都来到了魔都。先让我们来看看主角光环闪瞎眼的初号机：

初号机以被固定住的待机形态亮相，从配色可以看出，是新剧场版的版本，看动画可能还没有什么感觉，但当你真正身临其境，与初号机面对面时，那种压迫力简直无以伦比。而且近距离观察就会留意到初号机头部装甲的各种细节，比如装甲接缝旁的Armor Lock与醒目的“No Step”等警示语。

然后就是『EVA新剧场版：破』里给广大观众留下深刻印象的EVA2号机兽化形态了，本次“EVA新世纪福音战士中国大展”里它以破墙而入的形态示人。突刺出来的獠牙，以及仿佛被困于獠牙之笼中的长舌，都让人心有余悸。头部装甲上的各种战损痕迹以及被破坏的左上眼都很好地还原了原作剧情。

以上这些实体模型都是只可远观不可近玩的，但接下来这个就是可以让广大游客一尝驾驶员之瘾的好东西了。对的，那就是驾驶舱。众所周知，EVA的驾驶舱、或者称为插入栓使用的是类太空舱设计。置入EVA颈锥处来启动EVA，紧急时插入栓会被排出，并且成为救生舱。为了这个目的，插入栓配备有降落伞以及排出推进器。所以驾驶员坐落的位置看起来也有点像逃生艇。驾驶舱正面提供摄像服务，这里的特殊摄影跟大家平时拍摄出来的相片不一样。并不是说相机有多好，而是会照出类似监视器中的驾驶舱效果。有兴趣的朋友一定要去拍一张留念哦。

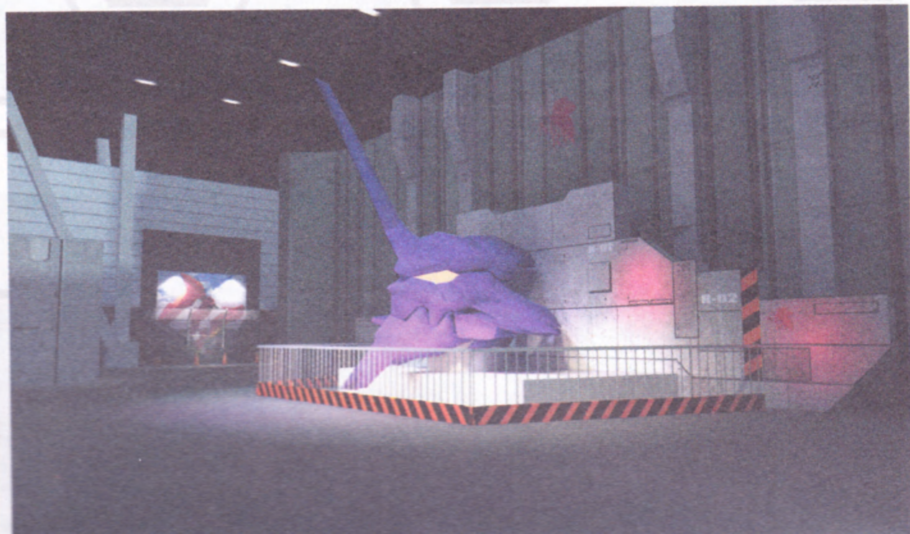


▲配上灯光效果的完全实体化 2 号机，再现『新剧场版：破』中兽化一幕。





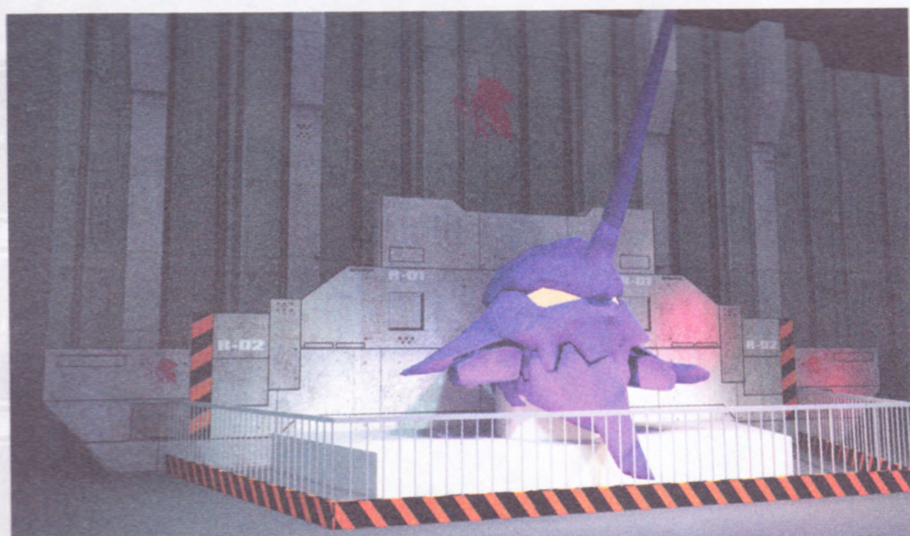
▲完全实体化的初号机 2 号机头部特写，兽化 2 号机的獠牙十分恶心。



▲ “EVA 新世纪福音战士中国大展” 里的初号机头部效果图。



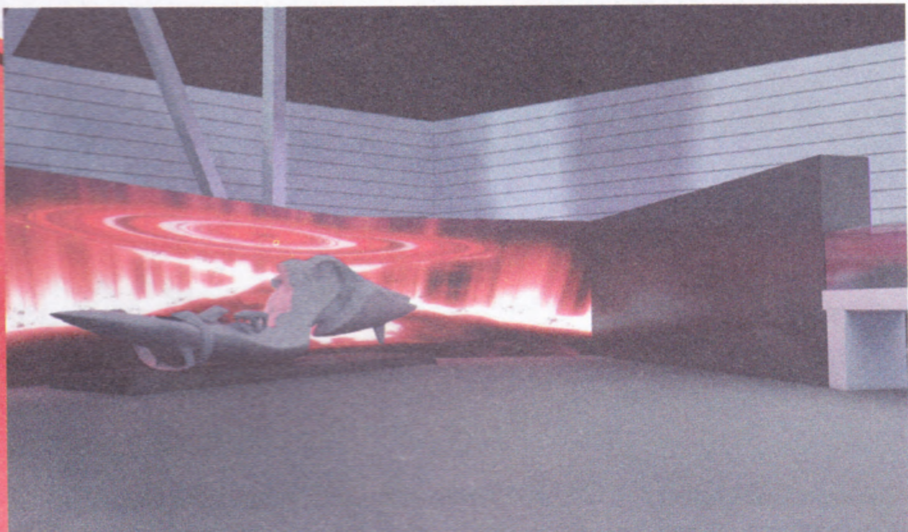
◀细节特写，兽化 2 号机破损的眼被很好地还原了。



▲ “EVA 新世纪福音战士中国大展” 里的初号机头部灯光效果图。



▶要想坐上驾驶员的位置，同步率不够高，没有证明书可是不行的哦。



▲ “EVA 新世纪福音战士中国大展” 里的插入栓灯光效果图。



◀坐入插入栓，很想跟使徒大战三百回合有木有，或者勉为其难跟上面的模特小姐大战三百回合也是可以接受的。


▲特殊效果摄影的最终效果，有种从 NERV 控制室大屏幕看过去的感觉。


▲插入栓完整图。


▲日本富士急公园展会时的模特们，这次中国大展的模特不知质量如何呢？


▲可以看到很多 EVA 动画原作中看不到的细节设计。



中国区 COS 形象代言人比赛

本次“EVA 新世纪福音战士中国大展”上，还将举行中国地区 EVA 形象代言人选拔大赛决赛。大赛将于 9 月启动海选，10 月进行晋级比赛，这也是国内首个日本授权的动画角色形象选拔大赛。本次活动共将选出绫波丽、明日香、碇真嗣、渚薰及真希波五名角色在中国地区的 COS 形象代言人。



結語

本次“EVA 新世纪福音战士中国大展”正式降临魔都，大展中诸多身临其境的设施与场景，提供给了广大 EVA 死忠与自己梦寐以求的二次元世界亲密接触的机会。想必很多爱好者都曾有过“有朝一日一定要……”、“好像亲身体验一下……”的念头吧，现在，这个机会即将到来，就让我们步入这个位于 2.5 次元的奇境，感受曾经的梦想吧。▲


官方票务二维码



太极 TAIJI

——走进四季映姬的黑白世界

■ 文 / 冰夜华 ■ 责编 / 如月千华、JEDI ■ 美编 / orangec



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：谜肘 个人作品
http://www.pixiv.net/member.php?id=217707

此世之间，寰宇之内，万物皆有源。源生双子，是为万物之两面，谓之善恶，谓之生死，谓之天地，谓之黑白，化名无数，却终有一源。这便是宇宙之道，所谓太极生两仪，无论是人类，抑或是非人，皆有此两仪。活着的时候，我们行走在黑与白的境界之上，黑中有白，善中有恶，相辅相成，相生相克。这便是矛盾，众多时候，我们所做的事情，未必正确，但却不得而为之；正确之事，又未必愿意去做。日积月累，年复一年，我们迷茫地行走着，只为了活出自我，活得有意义，却从不去计较身后之事。我们可以决定自己的行为，但正确与否，仅仅是出自我们的主观思想。因此，世间有法律，予以约束，世间亦有人情，予以宽恕。时间流逝，人终有一死，那边是我们在“生之路”上的终点，而当踏上“死之境”之时，亦要面对自己的生前所为，接受审判。

死者之国度的审判者——四季映姬，早已等候多时。这位居住于地狱的裁判长，将会对我们的灵魂进行审判，决定我们的去处。这位裁判长拥有的能力，能够轻易的看穿我们的灵魂，揭穿生命中的谎言，目视到两仪之上的太极。我们是行走于两仪之上的人，她是掌管着太极之主。对于死者，生已不存在，无论是何种的荣誉，何种的悲剧，何种的虚伪，何种的骄傲，此刻都已经毫无意义，因为当你作为亡魂踏入这深处于三途彼岸之中的世界时，过往的一切都将成为审判的证据。不要妄想可以混淆视听，因为你没有辩解的余地。无罪之人必有自信，所谓身正不怕影子斜，问心无愧又何须遮遮掩掩。若是有罪之人，则需好好忏悔自己的生前所谓，你所能做的，便是在裁判长进行宣判之时，认清自己的罪过，诚心诚意的悔过自己所犯下的罪行。

然而诚如所说，罪行不一定全都是恶，有些无可奈何之举所犯下的罪，虽然是黑，但造成的结果却是白。如此矛盾之物，又当如何明辨。身为乐园的裁判长，四季映姬该如何去处理这种交织在一起的善恶之举。这位决定着死者身后之事的阎魔，自身就是处在两仪世界之中，在她的视野之中，又会是如何去看待生者的罪与罚？作为并不居住在幻想乡之中的阎魔，为何就连掌握着这个乐园的八云紫都想要退避三舍？在她的身上，我们究竟能够看到怎样的世界呢？

阎魔的思想，我们不能妄加定论，但我们可以去猜测，去思考，去试着以她的角度来看待问题。或许，从这位露面次数极为稀少的阎魔身上，我们可以读出来自更高层次的思想，那其中所蕴藏的奇妙之处，构成了阎魔的思想。也许，我们可以从她的黑白世界中，解读出一些关于乐园这个太极的奥秘。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『东方绮幻馆』
作者 : G.H 出品 : 便当境界 提供 : G.H
http://www.pixiv.net/member.php?id=1148263

两仪·黑·断罪

Two Forms·Black·Conviction

所谓无规矩不成方圆，无论什么时候，什么地方，都不能缺少规则的存在。幻想乡是充满自由的，在这个非常识的境界内，一切都不能用常理去解释。但自由不等于纵容，罪行无论经过何种的修饰，终究无法摆脱其本质。活着的时候所犯下的逆天之举，死后必然后会受到来自地狱的惩罚。掌管着幻想乡的制裁死者权力的，便是四季映姬。

审判是无情的，四季映姬的能力是判断是非黑白程度的能力，这种能力可以判断出一个人一生中所做的每一件事的对与错。若是普通人拥有这种能力，则可以轻松地判断出一个人的好坏，看上去有点类似于读心术，但实际上与读心术大相径庭。读心术是可以读出一个人心中所想的事情，但是却无法准确判断这件事到底是真是假，而判断是非黑白的能力却是能够明确分辨出一个人所做过的事情是对是错。从相似度而言，读心术更像是能够通过读取他人思维，以此猜测接下来有可能会发生的事情，判断出一个人此时的心口是否一致，是即时性的。而判断是非黑白的能力不光能知现在，更可以对过去之事进行分辨，我们都知道，事情一旦发生，便可称之为历史，历史则是无法改变的事实。无论如何变动世界线，已经发生的事情就是已经发生了，无法抹灭也无法掩盖。

对于四季映姬而言，这样的能力用来分辨一个人的罪过，并进行定罪，而且这样的审判无法颠覆。在审判的过程中，一切只能听从阎

王的安排，即便对审判有异议也不得更改。藉由这个理由，我们可以猜测四季映姬的能力也许是绝对的。所谓的断罪，并非是现世的罪过，与现世的律法无关，并非单纯地对生前的每一件事进行判断，而是对灵魂的审判。一切都是由四季映姬所持有的善恶观念作为基准，因此判决会毫无迷茫地下达。对于死者而言，她的话是绝对的，没有任何生物可以对她进行干涉，但有的时候，她或许也会产生一点点的犹豫。万物皆有两面性，如同太极，偶尔也会出现极难进行判断的情况。这时候，四季映姬手中的净玻璃之镜就会排上用场了。

根据『东方求闻史纪』的记载，阎王所持有的这面镜子可以映照出受审者过去的一切言行，等于让受审者的一生在镜中得到重现。这面镜子可以让四季映姬的审判更加的公正，死者将没有任何隐私可言，任何蹩脚的掩饰皆徒劳无功，因为错的终究是错的，不会因为过程中某部分的正确性而影响到最终的结果。

前面已经说过，四季映姬的判决是绝对的，而且是完全主观的，所有的罪行都是由四季映姬所决定，因此这样的判决难免出现偏颇，也就是我们所说的冤罪。根据『东方文花帖』里射命丸文的描述，在四季映姬的符卡“審判「ギルティ・オワ・ノットギルティ」”中，射命丸文曾经问到四季映姬“冤罪は無いのか（是否会有冤罪）”的时候，四季映姬的回答是“あります（有）”。对这张符卡的描述原文中提到了“瓜田李下”四个字，意思就是“会让人误会和疑惑的事情”。

在这里的用法是说射命丸文认为四季映姬的回答是不想给人留下话柄的说法，但也从侧面说明了审判并非是完全正确的，因为死者本身不能说话也无法对审判的结果做出任何异议，所以无论是四季映姬的审判，还是其他阎王乃至十王的审判，都难免会出现冤罪。

在游戏中的表现中，这张符卡可谓恐怖，满屏幕浓密的青红弹幕相交织在一起，象征着四季在有罪与无罪之间做判决，而紫色的自机狙击弹幕象征了有罪的判决，一派地狱之景。因此，在『The Grimoire of Marisa』之中魔理沙是这样评价的：

> 非常恐怖，是单纯以强大的力量裁决对方是否有罪，宛如地狱一般的审判。弹幕也很惹人讨厌，如同地狱的光景一般。总而言之以压倒性的力量迫使对方屈服这点未免太狡诈了，除我以外的人敢这样做就是狡诈。顺便一提，弹幕颜色的意义为蓝色代表前进，红色代表停止，似乎是这样。真的和地狱没什么两样。

由此可见，魔理沙对这张符卡表现出了非常讨厌的态度，再加上审判是在地狱中进行，因此阎王一直以来给人的都是充满了可怕的负面形象。

那么为什么持有可以判断是非黑白能力的也会做出冤罪判决的情况呢？有一个很大的原因便是因为审判的对象不同。这里的不同所指的并不是详细到生前品性的区分，而是作为种族的区分。在『东方求闻史纪』的小野塚小町词条中有提到“幽灵不会说话”的解释，幽灵



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方少女惑星 4』
作者：Heco 出品：气球鱼屋 提供：Heco
www.fingerandfish.com



因为不会说话，所以在接受审判的时候自然也不会为自己过去的行为进行何种辩解，完完全全服从审判。面对这样的对象，四季映姬自身的精神状态也会处于一个相对轻松的状态，一切只需按部就班地完成即可。但同时，幻想乡中除了不会说话的幽灵之外，还有可以说话的亡灵。根据『东方求闻史纪』的记载，亡灵是由不知道自己已经死去或者是不愿意承认自己已死而无法成佛的死者变化而成。幽灵是气质的体现，而亡灵则是死者的具现，大多数的亡灵都不会过河，而是留在现界，最终被送往冥界和地狱并且无法转生。但无论是幽灵还是亡灵，未来的去向都必须通过阎王的审判才能决定。若是有不情愿而被强行渡河送往是非曲直厅接受审判的亡灵存在，也许它们会选择耍一些小聪明，为了得到宽大的处理而隐瞒一些事情使自己看起来像是好人——这也就是说谎。

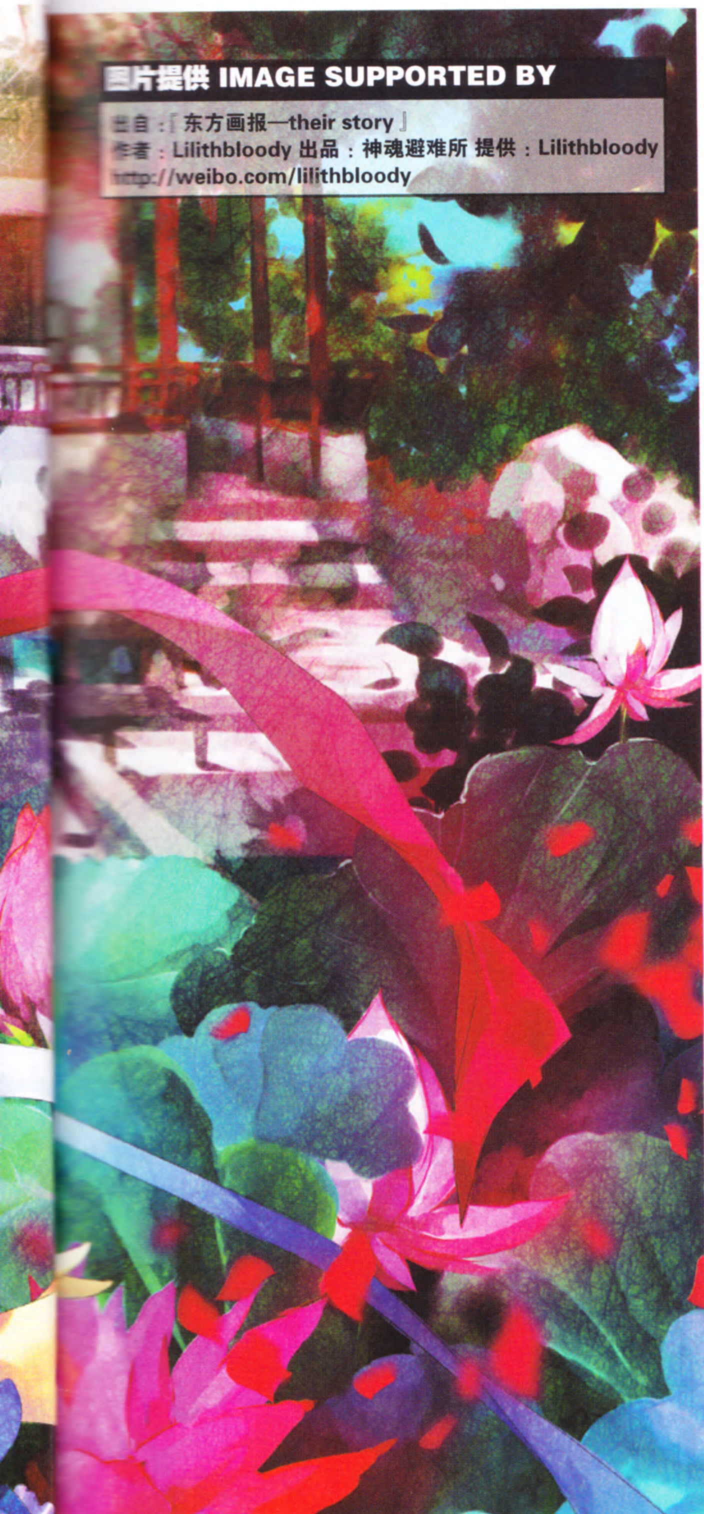
从『东方花映塚』以及『东方求闻史纪』的相关记载中我们可以得知，四季映姬的性格极为认真且非常的严厉，本身自己的判决就是不可侵犯的，若是此时有亡灵存有侥幸心理而对她撒谎的话，她会揭穿谎言而且谎言一定会被揭穿，那么所判下的罪责将会加重。根据『东方求闻史纪』记载，现界就有一种说法是“说谎的话就会被阎魔拔去舌头”，虽然这可能是一种流言，但四季映姬有一张符卡叫做嘘言「タン・オブ・ウルフ」，直译是“狼之舌”，所映射的便是“放羊的孩子”这个经典的因为谎言而遭报应的故事。『东方文花帖』中，射命丸文对这张符卡的解释则更为夸张，“舌头被拔掉，被火烧，被撒上椒盐，再淋上柠檬汁，就像做菜一样”的评价虽然充满幽默感，但进一步说明了四季映姬是非常痛恨说谎之人。由于审判是在她所持有的善恶观之下进行的，那么会不会出现因为有受审者以谎言诡辩的情况增多，以及工作繁忙的双重压力下产生出些许情绪呢？四季映姬终究不是神佛甚至菩萨，而只是地狱诸多裁判长中的一名，因为压力巨大而产生偏颇情绪的情况并非不可能，而在这种情况之下做出的审判会偏离自身善恶判断也是很正常的。就像太极中的黑白两仪，黑中有白，白中有黑，世间万物皆有这种情况，若是四季映姬真的会因为情绪而产生冤案，也在情在理。不如说正因为有了这样一层可能，才更让四季映姬拥有些许亲近感，而非无情无欲的存在。

正因为会有冤罪判罚的存在，所以四季映姬的判决并非是完全不可逆。或许这样的说法与前面四季映姬的判决有着冲突，但若是仔细梳理一下其中的关系条件的话，便能理解。这要从四季映姬的职务说起了，根据『东方文花帖』的角色文档记载，四季映姬的称号是“乐园最高的裁判长”，所谓乐园便是幻想乡，在『东方求闻史纪』中也说明了四季映姬是担当着幻想乡死者的裁决工作，然而同时记载她的称号为“地狱的最高裁判长”。根据先后顺序，乍看之下应该以“地狱的最高裁判长”为基准，但同时也要注意到在『东方求闻史纪』中阎魔词条中的说明。文献中记载，四季映姬是地狱诸多阎魔中的一员，在地狱的公有组织“是非曲直厅”担任着裁判长一职，主管来自幻想乡的审判工作，因此确实是“乐园最高的裁判长”。但四季映姬并非地狱的最高点，以现世的企业作为参照物的话，四季映姬相当于中层管理人员，或者说是副手一般的存在，在她之上是统帅着是非曲直厅的十位阎魔王，也就是我们所熟悉的十殿阎王。但十位阎魔王也是阎魔，四季映姬也是阎魔，因为阎魔与其说是一个种族，不如说更像是一个职业。因为最初并没有那么多的阎魔，审判是由十王亲自担当的，需要经过层层审判。

虽然当时依旧是只要有一次在十王的审判中合格就能转生，但若是有问题的话便会转交

两仪·白·教诲

Two Forms◇White◇Edification



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方画报—their story』
作者：Lilithbloody 出品：神魂避难所 提供：Lilithbloody
http://weibo.com/lilithbloody

到下一殿的阎魔王处继续审判，直到合格，因此看上去非常宽松，实际上却是非常繁杂。四季映姬的其中一张符卡“審判「十王裁判」”描述的就是来自十殿阎王的断罪模式。这张符卡在表现出了十种不同的弹幕模式，雾雨魔理沙在『The Grimoire of Marisa』中表示虽是管中窥豹但也足见当时地狱的体系有多可怕。而当人口不断增加，这样的审判就显得非常繁琐，因此不单将审判次数改成一回，更是在全国范围募集想要为成为裁判长的地藏，而且可以在属地就近展开审判，四季映姬也极有可能是幻想乡中的地藏转职而成的阎魔，若是有着这层身份，那么会被稗田阿求冠以“地狱的最高裁判长”称号也不足为奇了。

既然四季映姬有十王作为她的上司，那么她的审判就并非不可逆转。根据『东方求闻史纪』中所记载职位高低区别，我们可以猜测十王下放的只是审判权，但并没有明确说出同时交出了自己手中的否定权。就像是现世的联合国，五大常任理事国拥有否决权，但并非所有的事情都需要行使否决权。因为四季映姬也被称为阎魔，而根据『东方求闻史纪』中说明阎魔的判决是不再更改，地狱扩充阎魔的人数便是为了缓解审判的压力，因为死者太多，审判工作就像是流水作业那样的简洁明了，而且可以推测冤罪的发生几率是非常之小，小到可以忽略不计，又或者是阎魔从来都不会对自己的能力抱有怀疑态度，自己的判决理所当然是正确的。再加上大多数的受审者应该都是不会说话的，即便是会说话，也无法越过四季映姬见到她的顶头上司十王。诚如雾雨魔理沙在『The Grimoire of Marisa』所说的“以单纯强大的力量裁决对方是否有罪”，四季映姬依靠自己强大的力量来审判，这份力量是令人深信不疑的。而且我们可以推测所有的阎魔包括十王都拥有明辨是非黑白的能力，再加上能够让人的隐私毫无保留地暴露出来的净玻璃之镜，对于如同流水一般的审判来说，也没有必要再大费周章的进行再审。

即便真的有必要再审，恐怕十王也不会采取行动，因为若是推翻了裁判长的审判，那么便等于否定了判断是非黑白的能力。一审即终审，虽然四季映姬的审判可以被推翻，但却没有被推翻的必要。

这也就是为什么四季映姬的审判即可以被颠覆，但又是绝对的。『东方花映塚』的角色文档中说到四季映姬是那种绝不会轻易放走罪人，她的断罪可以用嫉恶如仇来概括，同时根据『东方求闻史纪』来记载她是个从来不会说出有失偏颇的话语，再加上净玻璃镜的存在和射命丸文的问题模糊不清，问的只是是否有冤罪而非四季映姬是否有判断过冤罪，也被四季映姬很得体的回答过去。因此比起认为四季映姬是否有过错判，更加相信如此认真性格之人不会有不该出现的错误。

由于担当着幻想乡的裁决工作，她的工作并非是单纯地在是非曲直厅进行审判，休息的时候也会前往幻想乡进行视察，所以四季映姬成为了与乐园关系最密切的阎魔。身为执法者，四季映姬的性格非常的认真，秉公执法的行事态度会让人觉得不近人情，但这位阎魔大人并非是一味的铁面无私。从『东方茨歌仙』中小野塚小町与茨木华扇之间的数次对话里可以得知，地狱对于超出自身应有寿命的存在之物是抱着非常严厉的态度的。生死自有定数，对于利用各种手段延长自己寿命的人或者妖怪，地狱绝不姑息，甚至会派出杀手前往处置长生者，比那名居天子与霍青娥就曾直面过来自鬼神长的袭击。小野塚小町曾以警告的方式提醒茨木华扇要当心来自地狱的刺客，而我们知道，小野塚小町是四季映姬的下属，结合『东方求闻史纪』中的记载，四季映姬特别照顾过永生的妖怪，那么小野塚小町给予茨木华扇的警告，会不会也是来自于四季映姬的授意呢？幻想乡是一个非常识的境界，四季映姬作为此地的裁判长，或许真的会通过某种方式来提醒追求永生者以及不死者，小野塚小町也许就是作为她的传话人，将一些警示传达出去。架设幻想乡



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：Seeker
http://www.pixiv.net/member.php?id=694807

与大结界的是龙神、妖怪贤者和博丽巫女，但她们也免不了要受到来自己地狱的束缚，毕竟除了不死者之外，无论是人或者妖怪，只要身死，必然要到是非曲直厅去接受审判。由此可见，四季映姬也是有着自己的一份考量，毕竟若是作为非常识的幻想乡也要完全受到地狱的束缚，那么就太可怕了。管理着幻想乡的是妖怪贤者与博丽巫女，但也少不了来自四季映姬的照顾，或许正因为她的存在，幻想乡才能成为各种被现界排斥的妖怪所生存的乐园吧。

不过照顾归照顾，话还是要说的。『东方花映塚』的角色资料中记载，因为工作的缘故，四季映姬是一个说教起来会非常烦人的存在，『东方求闻史纪』中也说了她是一个非常喜欢说教的人。作为裁判长，自然会对罪恶之事进行批判，说教是在所难免。天长日久，说教也就变成了习惯，哪怕不是在进行审判而是在幻想乡中休息，见到不满之事也会唠叨个没完没了。这样的说教未免过于枯燥而且无趣，在『东方花映塚』的四季映姬线路中，每一个见到四季映姬的角色似乎都受到过四季映姬的说教，琪露诺更是称呼她为“爱絮叨的”。由此可见幻想乡中的诸位受到她的说教已不是一次两次，这也就是为什么阎魔所在的地方妖怪都不愿逗留，估计除了因为这是来自于地狱的裁判长之外，更多的是不愿意被她撞见而被说教一通吧。这就是为什么『东方求闻史纪』中记载她算得上是人类的同伴，妖怪与人之间本就是捕食与被捕食、退治与被退治这样的一层关系，若是阎魔出现能够让妖怪退避三舍，倒可以算得上是保护人类。

不光是较弱小的妖怪不愿意逗留在四季映姬的身边，就连大妖怪也不愿意与她打交道。在『东方紫香花』的小说『六十年不见的紫香花』的最后部分是这样描写的：

> 说到这里，好象感觉到了很强大的气动了，眼前的紫色樱花如恐吓一样散落着，
>
> 是注意到了那股强大的气吗，完全没听到我们对话的灵梦站了起来，环视四周。
>
> “幽幽子。这股气是那一位的气吧。”我凑近幽幽子的耳朵这样说。”
>
> “那一位？唔，是谁呢。不过，好象有些明白了。”
>
> “一定是来看罪孽深重的紫色樱花的。那一位是不可违抗的，先离开这里比较好吧？”
>
> “从刚才开始就在想了，紫的樱花，就象是你的樱花，很有趣呀。说明自己罪孽深重。是吧，紫？”
>
> “哎呀，真是失礼，我没做紫色樱花那样多的坏事啦。”
>
> 这样说着，在警戒着附近的灵梦的斜视下，聪明的我和幽幽子离开了无缘冢。

是一这一段的描述是妖怪贤者八云紫与西行寺幽幽子和博丽灵梦谈话之时，突然觉察到强大力量，让八云紫选择先行离开。这股强大的力量的主人便是来到了幻想乡中的四季映姬，强大如八云紫这样的大妖怪都选择在四季映姬的面前退避，必然不是偶然。尤其是那句“那一位是不可违抗的”，说明了四季映姬的强大和



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方符卡录 II』
作者：腔子 出品：洗熊公社 提供：紫
http://blog.sina.com.cn/fromover

威严。因为四季映姬的能力是绝对的，能够做出那样绝对的审判，这或许可以说明四季映姬的能力不会受到任何人的干扰，甚至连操纵境界的八云紫或许都不能，从而使得八云紫选择不直接与四季映姬面对面。二来估计也是因为四季映姬过于认真的性格，『六十年不见的紫香花』描述的便是八云紫、西行寺幽幽子、博丽灵梦以象征罪的思念而盛开的紫色樱花为话题，在幻想乡中的危险之地无缘冢聊天的故事。四季映姬之所以会前往无缘冢，或许也是因为紫色樱花盛开的缘故，若是在这种情况下被她抓个现行的话，必然会遭受到一番令人心烦却又无法反驳的说教，即便是八云紫也是无法忍受的吧。

两仪·合

Two Forms·Combine

作为裁判长，四季映姬是大公无私的，她的审判干净利落，她对罪行绝不姑息，哪怕是自己的下属犯了错，也会毫不犹豫的进行惩罚，甚至会更加的严厉。在『东方花映塚』中，四季映姬在与其他角色对话时，虽然都是说教但却表现得比较温和而富有同情心，唯独对小野塚小町的对话充满了严厉，表现得很愤怒，这或许是因为身为执法者却因为倦怠而造成异变的行为让四季映姬更加无法接受。这也就出现了在各种二设之中，四季映姬一旦发现偷懒睡觉的小野塚小町，就会毫不犹豫的拿着手中的悔悟之棒狠狠的朝小町的头上拍下去。虽然四季映姬很照顾幻想乡中的人类，但并非一味的袒护。四季映姬就曾告诫过因为力量过于强大而对弱小人类缺乏兴趣的风见幽香，要求她要像其他妖怪那样对人类进行恐吓，同时又要作风懒散的博丽灵梦更加努力地退治妖怪，以此达成幻想乡的平衡。

四季映姬虽说是经常担当幻想乡死者的裁决工作，但她并非只照看着这里。根据『东方求闻史纪』的设定可以推测，阎魔不光一个，地狱的审判工作也不仅是面向幻想乡，而是全世界，那么四季映姬或许还会担任来自幻想乡以外的裁决。从她的专属曲“六十年目の東方裁判 ～ Fate of Sixty Years”中，我们可以解读出许多的信息来。“六十年目”出自甲子纪年法，六十年为一轮回，“六十花甲”的说法便是由此而来。“六十花甲”中的“花”形容了干支名号的错综参差，而这也与『东方花映塚』的故事有所暗合。东方花映塚中的异变是由于每六十年博丽大结界就会出现一次衰弱，外界的幽灵也会因为各种原因而剧增，例如伊拉克战争、苏门答腊岛地震，都会造成大量的幽灵涌入幻想乡并滞留，才导致了这次的异变。而从『东方花映塚』往前推算的六十年，便是第二次世界大战，同样造成了大量幽灵滞留幻想乡。虽然异变本身没有什么害处，但从此可以推断，四季映姬的工作应该覆盖到了幻想乡之外。“东方裁判”则是暗指 1946 年到 1948 年的远东国际军事法庭在东京对于二战战犯的审判，是否也暗示着在六十年前四季映姬也面对了同样的事情，甚至有以此猜测四季映姬是否以别样身份出现在了东京审判之上这样的二次设定。

这便是四季映姬，容纳着两仪的太极，自身也是处在黑与白之中。作为地狱的住民，作为严厉的裁判长，在执法的同时，也透露出些许的人情味。这就是矛盾，但她却能够将这份矛盾拿捏得恰到好处，于公于私都毫无破绽。或许，正因为是千百年来的岁月，看惯了是与非的交织，善与恶的纠葛，这位行走在黑白境界线之上的阎魔，让我们了解到了她的良苦用心。我们虽然永远无法看透她的思想，但我们可以从她的目光中，看到映照在她眼中的奥妙，这便是：

阴阳太极，黑白两仪，

善恶心象，是非风景。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『空想恋路 3』

作者·提供 :Domotolain 出品 :U235 核燃动力

腾讯视频 V.QQ.COM 动漫频道



任豚索匪各就各位 世嘉粉在流泪

A freak game of game console personi cation

——游戏业界拟人奇作『超次元游戏 海王星』系列谈

■文 / 如月千华 ■责编 / 东方神奈控、JEDI ■美编 / ASKI

Foreword

有信仰就会有分歧，有党派就会有争斗，不管在哪个时代，哪个圈子，都是如此。有些圈子各帮派的互掐互黑还格外精彩和激烈，譬如如今被索匪任豚软狗占领的电视游戏业界。

游戏业界在上世纪80年代诞生和形成，90年代实现高速发展，再到本世纪初逐渐饱和，这30年来时间里，玩家们经历了一次又一次主机的世代更替，有大批厂商投入到这个不算大的圈子里。在这段不算长久的历史中，我们见证了不少功成名就的胜者，也有各种主机最终成为时代的眼泪。而伴随着每届主机大战，在玩家中间也很自然的引发了各种党派的战争，譬如90年代初的SFC与MD之争，中期起的PS与SS之争，再到后来索匪任豚软狗的混战，可以说每一次都热闹非凡，总能给我们生活带来不少乐子。

不论是沉溺于互掐的主机战士还是乐于围观的酱油伪非，大概都不会忘记一个名字——『超次元游戏 海王星』(『超次元ゲイム ネプテューヌ』，腾讯动漫译作『超次元战记 战机少女』)。诞生于2010年的这款作品，"形象地"将主机大战和业界趣事展现在玩家和观众面前，因而吸引了不少玩家的目光，但由于其出自拥有固有技能"化神奇为腐朽"的"地雷专精"公司IDEA FACTORY，这让许多资深——或者说当过受害者的玩家对之嗤之以鼻。不过该系列在最近几年里无声无息地发展壮大，今年播出的TV动画也颇有人气，这足以证明这一系列还有是有其可取之处。什么，你不信？你说你是"IF一生黑"？那接下来就让亲身接受了"海王星"系列四作洗礼的笔者来做一个系列回顾，以便告诉大家该系列作品的有趣在哪里。

好了，让我们开始主机大战吧——用另一种打开方式。

系列的诞生和发展
The birth of series

IDEA FACTORY这家建立于1994年的游戏公司，曾经创造了以幻想世界"永无大陆"为舞台的庞大系列，在游戏界还算有一定声望。可是对其有一定了解的玩家，凡是其出品的游戏，都会选择退避三舍。其原因就在于这些作品都有一些共通的特征：人设精美但实际简陋的画面，平衡性问题严重的战斗，极不友善的特色系统以及让人无法理喻的高难度……面对这些无限接近地雷的特征，唯有一部分死忠（真·勇士）才能面不改色的照单全收。后来，逐渐有玩家将IF社的游戏看成一种独立的游戏类型，并称之为"IFゲー"。

进入2000年代后，由于IF社逐渐转型为乙女游戏厂商，其社长佐藤嘉晃便在2007年专门设立了一个名叫COMPILE HEART的子公司，召集了原"永无"系列的STAFF，专门制作一般向游戏，至今最能撑门面的作品是"永无"系列的精神续作『アガレスト戦記』(俗称地雷战记)。从公司定位来看，COMPILE HEART是一家重视角色性的萌宅向厂商，早期作品相较旧IF作品大幅（可以说过度）加强了萌元素和擦边球要素，这深得大批阿宅的欢迎。

在2008年，COMPILE HEART作为一家小作坊级别的小厂，联合了GUST，日本一，CAPCOM，NBGI四家公司推出了一款名叫『交叉利刃』(CROSS EDGE)的穿越类2DRPG，各厂商知名作品的人气角色会在游戏中作为同伴或者NPC登场，是一款典型依靠原作人气来撑场面的游戏。看上去精美的2D人设，看似『北欧女神』系列的战斗系统，确实在日系玩家中引起了话题，但实际上它也仅仅是"看上去很美好"而已——由于其他几家公司几乎只是挂名，开发几乎由COMPILE HEART一手负责，于是剥去其美丽的外表，它本质依然是一个"默认地狱难度"的"IFゲー"，大批玩家入手之后才大呼上当，并从此将公司拉入了黑名单。而就在一年之后，IF社又发售了一款名为『三重宇宙』(TRINTY UNIVERSE)的穿越类RPG，这次是IF社与日本一、GUST三家厂商联名（虽然注册商标上没有COMPILE HEART的字样，但毫无疑问是COMPILE HEART的制作组开发），这一次改用3D画面，外表看上去更上档次，战斗系统也得到一定调整和提升，但问题又处在画面处理方面。或许是这家公司将"看上去很美"当做第一目标，游戏的静态图都赏心悦目，可实际一动起来就瞎





眼了，不但画面帧数不足，人物动作还严重拖慢，战斗感觉像是慢动作播放，也难怪有玩家在表示『TRINTY UNIVERSE』很切实地告诉了我们变速齿轮的重要性……

当然，不管是『交叉利刃』还是『三重宇宙』，若我们抛开游戏性和游戏体验这两大头，作为宅向萌作其内容还是十分丰富的，各种笑料和捏他足够让喜欢各种萌妹子的玩家看得开心……只不过要一般玩家想要体验这种乐趣就不得不拥有接受"IF ゲー"程度的抗压能力，"门槛"未免太高了一点，自然使得玩家怨声载道。即便如此，在今天开看来，这两款 5，6 年前失败的作品并没有白费，而是为了后来『超次元游戏 海王星』的成型，乃至的 COMPILE HEART 公司本身的成功埋了下了基石。

在 2010 年，我们"屡战屡败"的 COMPILE HEART 终于实现了一个创举，号称"世界上首次以游戏业界为主题，将时下各大主机拟人化并与萌要素结合"的 RPG『超次元游戏 海王星』诞生了。在连小强经过萌化都可以 prpr 的日本，老玩家们纷纷对主机萌化充满了兴趣，新玩家也被精美的人设吸引，不过作为系列的第一作，由于"IF ゲー"痕迹依旧严重，作品并没有得到太好的口碑。但 COMPILE HEART 并没有就此作罢，在此后的两三年时间里继续推出了系列的第二作『超次元游戏 海王星 mk2』和第三作『神次元游戏 海王星 V』，经过他们的努力，游戏体验和作品评价一再攀升，再到如今该系列已经摆脱了"IF ゲー"的骂名，可以作为 RPG 独当一面了。不得不提的是担任本系列人设つなこ，从 2007 年加入 IF 社，经历『交叉利刃』打过下手，从『三重圣魂』正式出道，现在凭借『海王星』系列已经成为出色的人气画师。

随着系列人气的高涨，今年『海王星』不但实现了动画化，COMPILE HEART 还推出了一款外传性质的『神次元偶像 海王星 PP』，另一款以系列高人气角色ノワール为主角的外传『超女神信仰 ノワール』也早已排上日程。另一方面，为了抹消过去的黑历史并给新玩家们补课，COMPILE HEART 还将用系列第三作已经成熟的战斗系统对前两部作品进行重制，第一部的重制版『超次次元游戏 海王星 Re;Birth1』已经定于 2013 年 10 月 31 日登陆 PSV，这样一来，对该系列兴趣的玩家也不必面对让人不堪的旧作了。

四大主机娘介绍
Four console girls

『海王星』系列各作虽然细节设定各有不同，但全都是发生在一个名为"ゲイムギョウ界"（"游戏业界"的谐音）的架空世界，其中存在四大国家，每个国家都有一名受到国民信仰和崇敬的"守护女神"。这四位女神贯穿了每部作品，与世界观一样，女神们在各作之间存在一些细微的设定区别，不过总的来说是系列共通的标志性角色。



ネプテューヌ
CV：田中理惠 **Neptune**

系列第一作和第三作的主人公，同时也是本系列的象征人物。她是革新的紫色国家 / 大陆 Planeptune 的守护女神，不过本人缺乏这方面的自觉性，也缺少责任感，整天贪玩、偷懒、不务正业，将工作推给别人做，是世界上最不像女神的女神。她头上那类似白色十字键的发饰据说是"脑波控制器"。

性格格外积极开朗，任何时候都兴致勃勃，而且嘴上总是说个不停，其大半内容都是关于游戏业界的各种捏他。总体来说，抛开女神的身份她也就是一个"駄目人間"（废柴）。不过她总是少根筋的开朗性格使得她受到不少人的爱戴，从某种意义上她也是四位女神中交友能力最强的一个。

Neptune 的女神化形态是紫色之心（Purple Heart），变身后外表和性格变化都特别大。体型从 LOLI 的小个子变成前凸后翘的 nice body，原本的那种孩子气也荡然无存，变成一个冷静又有威严的成熟美人。笔者不得不赞一个完美演绎出两种形态特征的老牌声优田中理惠……

虽然官方一直没有过正式解说，但 Neptune 无疑是已成为时代眼泪的 SEGA 主机的拟人化角色。变身前白色调的衣服和头顶上的十字键无疑让人想到 DC，而角色名字又是来自 SEGA 的中止开发的幻之主机"SEGA Neptune"（海王星）。







重视工业设计的黑色国家 / 大陆 Rastation（素匪国）的守护女神。黑色双马尾的王道造型（？）。系列第二作发售后的人气投票的冠军得主。每天都兢兢业业从事女神工作，让国家发展繁荣的楷模女神。做事踏实努力，是四女神最后的良心，在周围暴走的时候常常担任吐槽役和抑制力。把 Neptune 视为竞争对手，同时也很重视她的存在。不过由于是个典型的傲娇，不懂得率直表现自己的感情，经常落得孤零零一人，这一点经常被当做捏他受人捉弄。对外隐藏着自己的宅和中二属性（轻度），梦想当一个 CV，喜欢 COSPLAY，还会自己动手做服装。

Noir 女神化形态是黑色之心（Black Heart）。除了发色和眼睛颜色之外，体型上变身前后差别不大，是所有女神中变身后胸围没有变动的一个。性格方面，在前两作中变身后仅仅是稍稍变得积极，态度也强硬了一些。而第三作中的 Noir 设定上与前作并不是同一个人，变身后性格会变得激烈和好战很多。

Noir 是 SONY 主机的拟人化角色，Noir 这个名字的语源法语中的“黑色”，变身前蓝色相间的装扮让人想到 PS2（厚机），而变身后则是以 PS3 为原型。系列第三作因为某些原因，变成以银色系为主，转变成初代 PS 的形象。





白色梦幻国家 / 大陆 Lowee（任豚国）的守护女神。外表是四女神中最年幼的一个，但女神经验却是最丰富的。平时虽然看上去安静老实，甚至感觉没精打采，可实际上这都是她努力以身作则，全力自制的成果。本质上她是一个情绪波动很大，极易动怒，也很具孩子气的角色，一旦暴走平时很有礼仪的态度也被抛到脑后，变得非常粗暴。特别是对于自己的平胸非常在意，是别人绝对不可触碰的逆鳞，因此也默认将豪乳女神 Vert 当作天敌。由于极不服输，每当提到自己的国家或是主机都一定要争个高下，所以常常与其他女神吵个不停，不过仿佛唯独与 Neptune 比较合得来，两人关系还算不错。

另外，她平时很喜欢读书，自己还是同人小说的作家，不过笔力似乎并不怎么样，出本的销路堪忧。

女神化形态是白色之心（White Heart），变身后体型没有太大变化，不过性格倒是完全换掉了冷静，总是先行动再思考，变得非常莽撞，语气也更加粗暴。

Blanc 的是任天堂游戏主机的拟人化角色，人物名字语源同样是法语，愿意为“白色”。前两作中造型变身前后都是以白色为主色调，完全就是 wii 的翻版。而第三作登场的她则由于加入了一些红色元素而产生了元祖红白机 FC 的感觉（倒是很符合该作的设定）。



雄壮的绿色国家 / 大地 Leanbox（软狗国）的守护女神。待人有礼，举止优雅，四女神中性格最温和，也是最具包容力的一个，不过在关键时刻也会极力维护自己的国家和主机的地位和尊严，必要的情况下也会选择与其他女神为敌。虽然乍看上去一个理想的优秀女王，可本质上却是一个将游戏漫画动画视作三大神器，玩遍从古至今东西所有游戏，整天宅在家里不愿出门也不肯工作的重度死宅 + 家里蹲（属性上来说是宅腐通吃但偏腐较多一些），作中开始沉迷一款名为『四女神 ONLINE2』（架空）的网游，副本刷得不亦乐乎。身材是四个人中最具杀伤力的一个，她也因此为傲。不过每次强调自己胸部的时候都会被“大龄剩女”这一禁招反击。顺便一提，人气投票中她在四女神中排最末，御姐 and 巨乳的时代真的已经成为过去了……?

Vert 变身后的女神形态是绿色之心（Green Heart），Vert 一词也正是法语中的“绿色”。她变身后胸部变得更大，不过据说由于她是成熟的女神，所以变身后性格几乎没有明显变化。

毫无疑问，她就是 2000 年代才加入主机大战的微软主机的拟人化形象。前两作中她女神化造型以白色与绿色为主，体现出了 XBOX360 的特征，而第三作中则换位黑色与绿色的搭配（不知为什么露出度也变高了），很自然的变成了初代 XBOX 的配色。



ベール

CV：佐藤利奈 **Vert**

超次元游戏 海王星

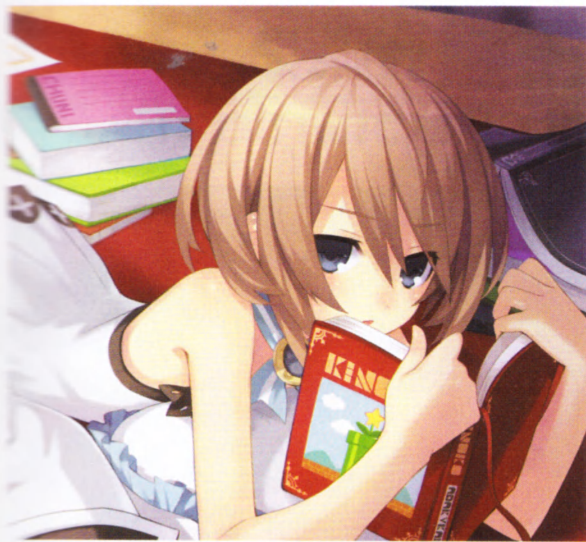
Hyperdimension Neptunia

info

游戏名：超次元ゲイム ネプテューヌ
中文译名：超次元游戏 海王星
机种：PS3
厂商：COMPILE HEART
类型：RPG
人设：つなこ
发售日：2010 年 8 月 19 日

游戏初代世界观设定是这样的：异世界“ゲイムギョウ界”分为天界和下界两层世界，下界即是人类生活的世界，由四座巨大的浮游大陆组成，而天界则是统治下界的守护女神所在世界。上代女神マジェコンヌ在厌倦了女神身份之后，与她力量的分身——司书イストワール一同创造了四个新的女神来代替她。マジェコンヌ要求女神们相互竞争，告诉她们只有最后的胜者才能成为“真·女神”，这导致统治着各自的大陆的四位女神之间持续斗争了数千年之久，各个大陆也在女神的引导下形成了完全不同的文化圈。





游戏开始第一个场景便是四女神的大混战，四人认为维持现状战斗下去也不会有结果，便决定先连手干掉一个最棘手的，于是我们可怜的主人公 Neptune 不由分说遭到另三个女神的群殴。这一遭不但把 Neptune 打落到下界，还让她失去了记忆。在睡梦中她收到司书イストワール的求救信号，虽然失去了关于女神记忆的 Neptune 就变成了一个普通的脑残妹，但莫名的正义感还是有的，她便在刚刚结识的同伴——村姑 COMPA 和游侠（？）IF 的陪伴下，开始巡游世界，收集四把解救イストワール所需要的“钥匙”。

游戏中前期剧情的发展比较特殊，玩家可以让 Neptune 等人在四块大陆之间随意穿行，自由地触发剧情，并没有强制安排攻略顺序。在 Planeptune 之外的三个大陆上，Neptune 多次受到各自女神的袭击，不过由于在剧情的发展中 Neptune 帮助女神解决了大陆内部存在的各种问题和纷争，Neptune 也在女神们的协助下救出了イストワール。其后的故事进展就高速化了，最终黑幕——想要毁灭世界的前代女神マジェコンヌ献身，为了打倒她众人凑齐了一套传说的武器（但不能装备），真结局中 Neptune 恢复了记忆，回想起自己的责任，与各位女神握手言和，一同打倒了マジェコンヌ。

如果抛开捏他元素，本作的剧情其实非常老套，不过剧情本身什么的显然不是重点，其有趣之处在于许多情节都映射了游戏业界和各大主机，乃至玩家团体的现象——信奉其他女神就会被视作异端者被无情打压和歧视这样的剧情实在很写实啊 233。除了主机拟人之外，作中还有不少游戏厂商的拟人化角色，譬如同伴 COMPA 和 IF 就分别是 COMPILE HEART 社和 IF 社的拟人，值得一提的是收费 DLC 中的 5pb. 酱的剧情竟然还是非常正经地讨论盗版的问题。

主线剧情之外也还有大量支线小剧情，这些则大多数是在吐槽和捏他各大主机上比较有名的作品。譬如在 Planeptune 可以碰到樱花烂漫的歌谣祭宣传，到处乱窜的蓝刺猬，还会结识对某厂商痛心疾首的真·玩家；Lowee 会出现采蘑菇的水管工和他的宿敌大乌龟等等……不仅如此，游戏中存在的各种地名，人名道具名几乎都有由来，懂的人一看就懂，并且往往有捧腹的效果，别的不说，最终 BOSS マジェコンヌ的名称其实就是来自“烧录卡”（マジェコ）这一罪大恶极的存在……总之，只要是对各主机有所了解的玩家自然会乐在其中，而就算对主机兴趣不大，游戏中的萌妹子让死宅们吃下三碗饭还是没有问题的。

由于各种噱头十足，这款作品在发售之前就爆出了惊人的人气——只不过一如既往地在游戏发售后偃旗息鼓。因为『三重宇宙』存在的问题大部分都原汁原味地在本作中再现，可以自由设置连招的战斗系统虽然看似有趣但战斗节奏缓慢会逼得玩家没脾气，而由于游戏基本是以任务制的方式展开剧情，迷宫场景简陋并且重复利用严重的现象很容易让人对游戏厌倦……慕名而来的玩家面对这些磨难反应都是一句话：“这游戏能玩！？你™在逗我！？”。总之如果各位对该作有兴趣，只要你不是一个抖 M，笔者就强烈建议等待 PSV 的重制版！



■DLC专用同伴5pb.酱。相对于剧情全在搞笑的另一个DLC角色RED酱，5pb.酱的故事格外严肃。

初代人物介绍



IF 社的拟人化角色，正传三作全勤的劳模。前两作中都是初期就加入的同伴，第三作则必须通过 DLC 解锁。第一作中她是世界贸易公会“ゲイム”的成员，在世界各地旅行，并在调查世界异变的时候结识了 Neptune 便开始与她同行。虽然出生在 Lowee 却是绿色之心的信奉者。

平时随时都可见她在摆弄手机，腰带上同时挂了九部颜色不同的手机（象征 IF 社旗下九大品牌和游戏系列），是个重度手机依赖者。在队伍里总是担任常识人，负责出谋划策和阻止 Neptune 胡作非为。不过从第二作开始为她加上了重度中二属性，战斗中使用的必杀技都是她自己编出来的中二产物……

アイエフ

CV：植田佳奈 IF

游戏公司 Gust 的拟人化角色，外观造型来自 GUST 官方网店的吉祥物形象，着装能让人联想到 Gust 的看家作品『工作室』系列里的炼金术士。

据说是来自ざーるぶるぐ（『工作室』系列早期作品的舞台）的炼金术士，一个人在外旅行，靠贩卖各种道具维生。对金钱非常敏感，是个很有经济头脑的人。另外，别看她外表很 Q 很可爱，但说话有时候却很不留情。

ガスト

CV：桑谷夏子 Gust



超次元游戏 海王星 mk2
Hyperdimension Neptunia Mk2





コンパ Compa

CV：酒井香奈子

游戏制作商 COMPILE HEART 的拟人化角色，始终与 IF 酱结伴登场。对人彬彬有礼，温柔善良，不过是个胸大无脑的天然呆，是缓和气氛的专家。战斗中竟然拿着一把巨大的注射器当武器（准确地说产生伤害的貌似是注射器里的药品……）。在第一作中是护理学校的学生，第二作则是一名护士。与 IF 关系很亲密。



日本一 Nisa

CV：水橋かおり

游戏公司日本一 softwave 的拟人化形象，自称“正义的 hero”，很喜欢大声叫出热血英雄的台词。常常毫无征兆的出现在遇到困境的人面前，是个嫉恶如仇的活雷锋。人物装束和招式都是向假面骑士致敬，不过被人指摘平胸的时候也会做出不太人道的事情。她与 GUST 酱在第一作必须购买 DLC 才能加入战斗否则只是 GUEST，不过在第二作中较早时候就可以正式加入。



info

游戏名	超次元ゲイム ネプテューヌ mk2
中文译名	超次元游戏 海王星 mk2
机种	PS3
厂商	COMPILE HEART
类型	RPG
人设	つなこ
发售日	2011 年 8 月 18 日

说实话，看到『超次元游戏 海王星』的惨状以后，笔者曾认为这款作品也跟『交叉利刃』和『三重宇宙』一样，对 IF 社来说只是个一次性骗完钱就扔掉的题材，可没想到第二作『超次元游戏 海王星 mk2』（下称 mk2）在第二年就上市了，而更让人惊讶的是，这款续作竟然变得“可以玩了”！

Mk2 虽然是续作，但故事却并非续篇，而是在一个设定完全不同的平行世界。作中的“游戏业界”不再是浮游大陆，而是包括了一块大陆和周边的岛屿。各个国家的女神是与生俱来的，她们的力量来源于国民的信仰力。故事的主要角色变成了前作登场的女神们的妹妹——女神候补生（三红姬没有妹妹软狗国哭哭哦）。

故事发生的年代——20XX 年，“游戏业界”因为犯罪组织“マジェコンヌ”的猖獗活动而面临前所未有的危机，四女神集合起来讨伐犯罪组织，却因为不敌マジェコンヌ四天王的首领而被封印在了名为“业界墓场”的主机坟地。人们失去信仰的对象和守护者，“游戏业界”陷入了前所未有的动荡，金手指，烧录卡，盗版盘横行，人心日渐涣散。

游戏开场是在女神败北的三年后，IF 和 COMPA 两人冒险从业界墓场将 Neptune 的妹妹 Nepgear 救了出来。游戏前半故事便是讲三人为了解救四女神，开始在世界各国冒险。在这过程中她们不但获得了所需要的力量，几经周折之后还与各国的女神候补生结为了同伴，并合力救出了自己的姐姐们。而游戏后半，女神们也加入队伍，故事的重心变转移到讲述与犯罪组织和其四天王的战斗这边。

回顾前作，我们发现它抛开游戏业界的捏他也能独立当做一个故事看，而 mk2 则变得非常露骨，很明显的将游戏的舞台当做“游戏业

界”在描写。为了体现这一方面，战斗中我们可以看到各种奇怪敌人，比如 2D 世界的残渣“心跳姐妹”（就一张疑似『心跳回忆』角色的平面图）和 3D 初期的遗产“博士”系列（看起来是捏他“脑白金”系列的川岛隆太教授，只有人头），甚至还有 DSTT，R4 等各种品牌的烧录卡（强敌！）……在捏他方面，本作更加注重时效性，作中可以看到与玩家自己息息相关的内容：故事中后期女神们为了抑制犯罪组织的发展，颁布了防盗版的相关法规，卖烧录卡犯法，违法下载也要受到法律制裁哦；GUST 酱在一个支线事件里为了赚钱而在卖道具的同时附赠镇纸，这无疑在吐槽 GUST 的『工作室』系列豪华版附带镇纸的习惯；水桥かおり担任 CV 的日本一酱还玩起了掉头学姐的捏他……

说了这么多，尽管游戏的内容非常欢乐，但笔者不得不说，故事在严肃的部分也是存在亮点的。如果说前作是在一个原创故事中映射游戏业界，那么 mk2 则正好相反，它借助游戏业界来描写了一个原创故事。而为了写好这个故事，COMPILE HEART 请来『もしドラ』(『如果高校棒球女子经理读了彼得·杜拉克』) 的作者岩崎夏海担任剧本总监修，或许是把关工作做得好，本作的人物形象的刻画方面的确是有板有眼的，Nepgear 等女神候补生的成长过程描写得入目三分。

另一方面，故事中还针对盗版以及烧录卡的存在进行了正面讨论，譬如マジェコンヌ的四天王中有一个名叫ブレイブ・ザ・ハード的家伙（摆着 sunrise 标准动作，外形疑似勇者王的大萝卜），他是设定上是“因为贫穷而玩不起游戏的孩子们悲愤的具现化”，不过本质上是一个颇具英雄气概的热血汉，他为了能让买不起游戏的孩子玩上游戏而散播烧录卡，他认为维护所有孩子玩游戏的权利就是他的正义。



“没有烧录卡就意味着孩子们将缺少娱乐，我无法认同！”

“如果世界上盗版泛滥，谁都能免费拿到游戏，就没有人愿意制作新东西了。那样的话游戏就将会从世界上消失了！”

“不会的。因为这等事就做不出游戏来，那只是没有才能的制作者的借口而已！”

“贫穷的孩子就连享受娱乐的资格都没有了吗？！”

“怎么会有人能真心喜欢通过违法手段得到的游戏？”

“那么为什么人类还要追求烧录卡！？这不就是问题的答案了吗！”

“…因为有许多人内心很软弱，会轻易被诱惑住啊……”



他与宿敌，Rastation 的女神候补生 Uni 的对峙充满了各种现实感，虽然在日本玩家眼里ブレイブ口中的都是歪理邪说，但对于天朝被盗版养大的我们一代人来说则是感慨良深 T T……

好了，严肃时间结束。接下来说说系统。首先，不得不做出肯定，经过 COMPILE HEART 的努力，本作的战斗系统实现了脱胎换骨般的改善。普通攻击的连击技能以及连击最后的追击技能让战斗充满爽快感，而且从传统的回合制改成了类似“轨迹”系列那拥有一定战略要素的战斗方式……虽然依然存在画面帧数不足，技能平衡性较差的问题（后期蓄够大招 BOSS 立趴的情况太普遍了），但最最重要的战斗节奏大大加快了！这使得整个游戏变得更流畅，即便是刷刷刷的支线任务也玩起来也很轻松。





作为萌系作品，本作为了让玩家萌上妹子可谓不遗余力。从前作开始该系列有头有脸的角色就全都是女性（男性不是萝卜都就是人外或者只有剪影），自然就会带有一定百合倾向。在 mk2 就变得明目张胆了，不但情节上充满了百合味道，系统上还更加存在角色间的好感度等级称为“Lily Rank”——也就是百合级别，战斗中前卫和后卫的组合也直接叫做 CP，这些无疑是深得百合党人心的手段……前作中，女神变身后玩家就可以更换装甲插件来根据喜好改变女神的造型，在本作中可以选择的装甲插件大幅增加，甚至出现了许多类似婚纱装、学院装、制服装、女仆装之类的套件，不但如此，连角色平时的衣装也是可以更换的，游戏俨然变成了一个超自由的纸娃娃系统，收集插件和服装也成为游戏的乐趣之一。另外本作还破天荒地增加了自制女神的装甲图案的系统，玩家可以从官网上下载工具，用自己的图片制作一套装甲，导入游戏让女神装备上。日本的变态绅士们可没有放过这个机会，游戏发售没多久网上就开始流传一套“皇帝新装装甲”了……（扶额）

总的来说，从游戏的角度来评判，『超次元游戏 海王星 mk2』依然算不上品质较高的作品，前面也说了，也就是从“不是给人玩的”上升到了“可以玩了”的程度，但是这从无到有，从 0 到 1 的进步，却让笔者对 COMPILE HEART 这个小公司肃然起敬。本作给笔者的游戏体验的确比前作好了无数倍，只不过最后还是要怨念一下前作本来很受好评的动态立绘在本作中被替换成了 3D 立绘（为了配合换装系统），但遗憾的是这 3D 建模实在无法达到让人萌得起来的程度……还好这一怨念有望在重制版『Re；birth2』里被洗清。

mk2人物介绍



本作的主人公，Neptune 的妹妹，Planeptune 的女神候补生，女神化之后为紫色妹妹（Purple Sister）。

捏他原型众说纷纭，一说认为她是世嘉在 1990 推出的掌机 GameGear 的拟人化，但由于 GameGear 距离 Neptune 的时代差距太远，而且角色形象也看不出 GameGear 特征，因此认为她是与 Neptune 同一世代的虚构掌机的拟人化形象最为妥当。

她性格老实认真，较为内向，但总的来说开朗积极，很会照顾人，可以说是一个人见人爱的乖乖女，普遍被周围认为比姐姐可靠，还常常被人误认为她才是姐姐。不过由于性格太"正统"，导致她在个性太过强烈的妹子们包围中显得很没个性——而这一点在第三作中反而被当做捏他使用。

她唯一比较特别的属性就是隐性的电器宅，对各种电子产品非常感兴趣。

ネプギア
CV：堀江由衣 Nepgear

Noir 的妹妹，Rastation 的女神候补生，PSP 的拟人化形象，女神化之后名为黑色妹妹（Black Sister）。名称取自 PSP 的光盘媒介"UMD"的 Universal。她变身之后胸部反而变小的现象被认为是在吐槽 PSP 的新型号越来越轻量化……

性格与姐姐一样高傲，自尊心强，不服输，不过傲娇程度比不过姐姐。非常尊敬自己的姐姐，把姐姐当做自己努力的目标，不过面对优秀的姐姐，她的内心存在特别的劣等感。在本作中是 Nepgear 最好的朋友，百合度满点。

ユニ
CV：喜多村英梨 Uni







ロム＆ラム
CV：小仓唯＆石原夏织 Rom&Ram

两人是一对双胞胎幼女，Blanc 的妹妹，Lowee 的女神候补生，捏他原型是任天堂掌机 DS 或者 3DS……的两个屏幕（无误）。名称由来就是只读存储器 ROM 和随机存储器 RAM。两人女神之后是白色姐妹（White Sister）。

姐姐 Rom 性格内向，老实乖巧，平时不太说话，又怕生，但心地善良是个好孩子，但变身后会变成抖 S。而妹妹 Ram 天真无邪非常活泼，调皮爱捣蛋，变身之后……也是个抖 S。姐妹俩关系很亲密，时刻形影不离，由于 Rom 在故事中与 Nepgear 亲密起来，导致 Ram 嫉妒得经常恼羞成怒。

神次元游戏 海王星 V
Hyperdimension Neptunia Victory

info

游戏名：神次元ゲイム ネプテューヌV
中文译名：神次元游戏 海王星 V
机种：PS3
厂商：COMPILE HEART
类型：RPG
人设：つなこ
发售日：2012 年 8 月 30 日

既然 mk2 打了一场翻身仗，那么续作的登场也就成了理所当然。系列第三作『神次元游戏 海王星 V』从游戏标题上就开始做文章，由超次元变成了神次元，这是对应游戏剧情发展：本作的剧情是 mk2 的续篇，但是主要舞台却是 mk2 所在超次元“游戏业界”的平行世界。而标题最后的“V”是 Victory 之意，而非罗马数字 5（明明是第三作却要故意用这么一个让人误会的字母……）

在前作的战斗之后，游戏业界重获和平，Neptune 也回到了她不务正业的生活，过了数





年信仰度持续下降结果被逼得去执行任务（因为太懒惰 LV 也降回了 1 级）。然而在调查某个“反女神民间团体”的时候，却意外被团体发起人キセイジョウ・レイ用神秘力量传送到了神次元“游戏业界”。她在神次元结识了这个世界里 Planeptune 的女神 Pururut 以及这一边的 Noir，并在帮助两人对抗邪恶团体“七贤人”的同时，寻找着回到超次元的方法。与前作相同，随着故事的发展，另外几位女神也会逐渐加入，到后期 Neptune 得知在将自己从超次元转移到过来的那个キセイジョウ・レイ在这个世界正是“七贤人”的组织者。而她的真实身份则是古代帝国 Tari 的女神，由于暴政而被民众推翻，她那之后便自认为是女神统治国家这种系统存在弊病，而开始主张不需要女神的世界……一切真相大白之后，那么剩下的也就是干掉最终 BOSS 然后 HAPPY ENDING 了。

有趣的是，前作的超次元的时间已经是 G.C2012 年，而这个神次元“游戏业界”的还停留在 G.C.1989 年。上世纪八十年代末的游戏业界正值任天堂一手遮天的时代，其他硬件厂商也只有世嘉拥有竞争力，而游戏中的各种设定也与“史实”如出一辙：整个大陆由 Lowee 独霸一方，Pururut 刚刚成为女神，Planeptune 的势力弱小，而 Noir 则还没有成为女神。故事中，Neptune 在神次元逗留了很多年，随着游戏进行我们便会看到各种业界历史对应的情节，Lowee 实施高压政策、闭门造车，惹得怨声载道，而 Rastation 隆重建国，高速发展，动摇了 Lowee 的统治地位。外来势力 Leanbox 怀着雄心壮志入侵，却因为主机游戏少，运行中会刮伤盘面，体积太大等问题而无人问津……可以说本作在捏他方面最大的乐趣就是通过这种特

殊的打开方式来吐槽游戏业界的发展史了。

在游戏性方面，作品继续实现升级，战斗各种元素再次调整，虽然也有部分见仁见智的的改动，但整体来说得到改善是无需置疑的。系列惯例的支线任务系统，在本作中被大幅加强——主要指难度方面，降低采集材料和敌人掉落的成功率，加强任务敌人的强度，并且增加了名为“见闻者”的迷宫探索系统，这些变化也就需要玩家投入更多时间才能将游戏玩得透彻。

最后再来谈谈 DLC 和厂商拟人化的问题。从无印第一作开始，『海王星』系列的 DLC 就出奇的多，其中也有不少是免费内容，但不管免费还是收费，大多数 DLC 都是在游戏出厂前就封装好了，只需要玩家买解锁码的，这就很难让人说清是厚道还是不厚道。

作为系列惯例，DLC 中有两种特别的内容值得一说。首先，每作发售后都会放出大量追加任务下载——免费的，而这些任务的推荐等级都高得惊人。明明游戏等级上限是 99 级，但下载任务最高等级却达到了 999 级，直接去打与找虐无异——那要怎么办？别担心，厂商很“体贴”为大家准备了解除人物等级上限的 DLC！实在是高招……

而另一种特别 DLC 则关系到游戏特色之一的厂商拟人化角色。前面也提到，从第一作开始就有各种各样的厂商捏人，不过只有一部分是在游戏中可以加入战斗的，还有一些别说战斗，直到通关你都见不到她（比如第一作的 RED 酱和 mk2 的 Falcom 酱），要想使用或者让她登场就得乖乖掏钱买 DLC。在第三作官方公布了大量新的拟人角色，Marvelous AQL 酱、MEGAS. 酱、CyberConnect2 酱，甚至首次出现了游戏系列的拟人化——铁拳酱……但骗钱势头却变本加厉，所有的拟人化角色包括 IF 和 COMPA 默认都不会加入……笔者简直怀疑该系列的利润是不是都是由这些 DLC 带来的。



V 角色介绍





神次元“游戏业界”里 Planeptune 的守护女神，另一个主人公。说话慢吞吞，做事十分悠闲，是个天然的傻大姐，性格上与 Neptune 差别很大，不过在不务正业，工作偷懒这些方面倒是与 Neptune 臭味相投。是神次元 Noir“唯一”的朋友。

女神化之后被称为虹色之心（Iris Heart），原型也有多种说法，笔者认为从时代背景和外观来看，世嘉 MD 是比较合理的一说（人名似乎是源自冥王星 Pluto 一词，因此也有“与名为海王星的 Neptune 一样，原型为架空主机”的说法）。变身后的她性情大变，成为了超级抖 S，极端的 SM 狂，不论对敌我都采取高压挑衅的女王态度，所有人面对她变身后各种少儿不宜的言行都会满脸黑线，可以说是至今为止最能有效制住 Neptune 的角色。实际上也有不少角色惨遭毒手，就连以七贤人之一身份登场的マジェコンヌ都被她调教得人格崩坏，也难怪 Noir 不惜一切代价也阻止她变身……

プルルート PURURUT

CV：花泽香菜

本作重要人物之一。她原本是被Planeptune的教会收养的孤儿，是个开朗活泼天真烂漫的熊孩子，非常年幼却是个大力士（真的）。由于Neptune等人很长时间都负责照顾孤儿，因此她很亲近众人。但是在故事中后段，在七贤人绑架儿童的行动中，因为偶然而变成了女神，并因此被七贤人拐走并洗脑，当做新生国家女神被拥护起来。故事中多次作为BOSS登场，只有在GOOD END和TRUE END中她才会加入队伍。

女神化之后是黄色之星（Yellow Heart），原型是世界上首个搭载CD光驱的家用主机PC-E。变身后的她性格虽然无大变化，但体型从幼女一跃成为超越绿色之心的爆乳角色，这让以胸部为傲的绿色之心受到严重打击。







ピーシェ Peashy

CV：悠木碧



アブネス Abnes

CV：庄子裕衣

幼女，但很讨厌被别人这么称呼。七贤人之一。为了拯救在游戏业界遭到“虐待”的幼女们而加入七贤人，自称“七贤人中的偶像”，常常在公众场合宣传七贤人，并时不时会来给Neptune等人添乱。不过她关心幼女的心情是千真万确的，因此在得知七贤人在背地里绑架儿童便脱离了他们，并帮助Neptune反击。

这个角色大概是本作中最让人喷饭的捏他。她被认为是在恶搞アグネス・チャン（Agnes Chan）——居日的中国人陈美龄，在上世纪7,80年代曾作为偶像歌手走红包括日本在内的亚洲地区，后来还作为小说家随笔家出版过多本书籍，现在作为慈善家在世界范围内展开活动。在日本也算小有名气的人物，不过由于她曾多次在电视节目上揭露二战时期日军侵略的史实，而在日本是一个非常有争议的人物。不过近几年来阿宅再次集合起来对她口诛笔伐，把各种旧账都拉出来算，则是因为她大力支持限制ACG表现自由的『青少年健全育成条例』……



キセイジョウ・レイ Kiseijou Rei

CV：小林优

在神次元是七贤人的组织者，但由于性格很弱气，总是被其他成员捉弄。遇到各种情况都会变得手忙脚乱，并且习惯逃避责任，常常为自己的失败开脱。实质上她是古代帝国Tari的女神。变身之后性格非常残暴和傲慢，完全看不出本来的样子。在超次元她是反女神团体的组织者，不过这边的她只是普通人，受到神次元的自己的影响而黑化。

女神化形象的捏他是上世纪7、80年代风靡世界的美国游戏主机雅达利2600，而所谓古代帝国Tari的灭亡实际上也是在暗指标志雅达利帝国分崩离析的1983年美国游戏业萧条事件——雅达利冲击。另外，她的名称由来算是最喷饭的捏他之一——将平假名变换成汉字就可以得到结果：规制条例。（尼玛你这也能拟人！？）

神次元偶像 海王星 PP

Hyperdimension IDOL Neptunia PP

info

游戏名：神次元アイドル ネプテューヌ PP
中文译名：神次元偶像 海王星 PP
机种：PSV
厂商：COMPILE HEART
类型：AVG
人设：つなこ
发售日：2013 年 6 月 30 日





从 2010 年到 2012 年，『海王星』系列保持了一年一作的发布速度，于是到今年大家都以为会有续作登场的时候，IF 社却在 6 月发售了一款把四位女神当做偶像来培养的外传作品——这时候我们才知道原来这系列的人气已经到了可以用外传骗钱的程度了。

游戏剧情是这样的：由于以 MOB48 为首的偶像军团入侵业界，民众对四大女神的信仰度大幅降低。感觉到共同危机女神们经过商量决定自己也以偶像的身份出道去夺回失去的信仰。作为完全新手的她们为了实现目标，要从异世界召唤一个传说中的制作人——而这个人就是正值暑假准备开始连日奋战游戏的玩家你自己！

游戏开始后，玩家需要从四个女神选择一个培养对象。然后以天为单位指导女神展开偶像活动。每天玩家都需要选择“营业”，“练习”，“LIVE”等选项增加偶像的各项能力和人气，顺便还可以跟女神调调情触发各种事件，后期还可以与其他女神结成多人组合——这么听起来和『偶像大师』很相似，可实际上本作除了 LIVE 需要我们调整下舞台效果之外，其余根本不需要额外的操作，没有迷你游戏也不用担心偶像内部分裂什么的，只需要一路选择到底就可以，因此游戏进程非常之快。游戏期间是半年时间，也就是 180 天，实际上只用 60 天左右就可以实现游戏目标（信仰度达到第一位），而这个过程，只需要两个小时就可以完成。

不过每个女神都有 GOOD END 和 TRUE END 两种结局（虽然大同小异），要想进入 TRUE END，就需要触发所有的“关键事件”，并在事件中选择正确的选项。不事先看攻略的话，就需要玩家玩过系列之前的作品，对各位女神有一定了解才知道正确结果。而哪怕有一个选择错误最终都无法进入 TRUE END……从这种角度来看，游戏的难度也并不算低。但这并不能掩盖游戏内容的薄弱。

两小时就可以通一次，看过四个女神的 True end 之后重开游戏就会出现直接进入最终结局的选项：被召唤的主角表示要一口气培养四个妹子，因为在各条路线里经过磨练的玩家已经有走后宫路线的实力了！（这里的处理很有 Metagame 的特色 ww）然后在制作人的带领下，女神们立马在各国碾压而过，秒杀“抹布 48”，顺利将信仰夺回……真结局里没有任何选项，我们看个十来分钟，整个游戏就真正画上句号了。从开始到结束，游戏时间不会超过 20 小时，如果玩家有过度期待必然会感觉非常坑爹，而且游戏中虽有大大小小的杀必死事件但完全没有 CG 画面，实在让人不完全燃烧。

最后我们的落脚点也就只能放在游戏附带的 LIVE 鉴赏系统上了。玩家可以自由给女神穿上在游戏中收集到的衣装和变身后的装甲，一面看着她们唱歌舞蹈，一面对着屏幕 prpr。此外，各位女神候补生虽然不能培养，但在看过各女神的结局之后也可以在鉴赏模式中选择。总的来说，这款作品的确是一个略为坑爹的骗钱物，但对于是系列粉丝，又不看重游戏内容，能够萌萌妹子就满足的玩家倒是可以推荐一试。



关于动画与将来
Animation and future

今年上半年的时候，COMPILE HEART 就打出了“2013 年是海王星年”的口号，表示今年会有大动作。实际上，COMPILE HEART 在这个系列上的投入也的确不少，抛开手机的社交游戏，继续展开的漫画连摘，小说，电台节目等等，今年先是同时公布了两个外传和一个重制，在刚刚结束的东京电玩展上又紧锣密鼓的宣布『Re；birth2』也在开发中。不过对于更多不太玩游戏的阿宅们来说，还是从 7 月开播的 TV 动画才真正将这部作品代入他们视野。

这部动画将系列三代的设定组合到一起，以第三作的剧情为蓝本讲述了一个原创的故事。动画中是 PURURUT 穿越到了 Neptune 所在的超次元，Neptune 等人则开始与 mk2 和 V 里的各种敌人进行战斗，游戏里的某些著名场景也通过动画独自的方式做出来的诠释，而且偶尔还会有一些小小的感动。

虽然从动画制作来说，这部动画很难算得上精美，要谈节奏和技法也说不出多大名堂，但是——任豚国的蘑菇水管乌龟乐园里抢桃子的大乌龟，说话以“比尔”为尾语的天才程序员盖茨酱……诸如此类散落在每个角落的丰富梗他足以让一般观众看得十分尽兴，而对于喜欢游戏主机的观众则就可能戳中萌点，跑去补习游戏了。







最后，不得不提的是，COMPILE HEART 作为一个二、三线小公司，在今年公布了一款请来天野喜孝和植松伸夫参与制作的 RPG 大作『FairyFencer F』(妖精剑士 F)，而制作则就是由“海王星”的制作组担当，人设也是交给つなこ负责。这消息公开之初笔者还在捉摸 COMPILE HEART 这次葫芦里又在卖什么药，可当具体系统介绍出来，发现这款作品里的“变身”和“连击系统”都与『海王星』最终成熟的系统非常相似的时候，不少玩家都表示他们又开始重复利用旧作资源了，但笔者不以为然，反而是恍然大悟：原来从数年前的『交叉利刃』到去年的『海王星 V』，COMPILE HEART 经过 5 款游戏，在逐步回收成本的同时累积经验，打造出了一套成熟的系统，如今终于要用这套系统干大事了！这款作品究竟是有如去年的第一大雷『时间永远』那样雷声大雨点小，还是真正数年心血的沉积，我们将在 10 月 10 日见分晓。

至于『海王星』系列，现在已经拥有相当数量的拥簇，只要厂商不要在外传骗钱的道路上越走越远，相信前景还是很光明的。毕竟只要游戏业界一天没有完蛋，就会有说不完的趣闻，就有看不完的党派之争，谁叫大家都喜欢八卦和围观呢？▲

新剧场 EVAQ 黑绫波 手持巨型镰刀登场

■提供/E2046 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/迷梦





在新剧场『EVAQ』中，凌波的造型由白改黑，确实让人有耳目一新之感。虽然看起来黑绫波好像白绫波的反面，让视觉感有了反差，不过从内在而言，无论是黑凌波还是白凌波都是妥妥的三无气质美少女，是大家心中的EVA女神。

『EVAQ』中，大多数角色都有了新造型，绫波丽也以Mark9驾驶员身份，身穿全新黑色战斗服登场。这款凌波丽黑色战斗服就是还原了新剧场中黑凌波形象。在黑色紧身战斗服的姿势下，一个性感POSS勾勒出美好的少女曲线，细腰俏臀间充满了女性魅力。

在细节制作上展现了细腻的制作手法。这一次的服装与白色战斗服有着相近的风格设计，同样简单低调、充满神秘感，上色饱满，充满光泽与质感，包裹的纤细曲线散发着魅惑。领口与肩膀处的肩甲设计体现了衣服层次感，周边配上红边，衣袖也嵌上银色，身上部分再点缀上高彩度水绿色，让黑色战斗服瞬间充满亮点。

作品表情柔和，与一直以来冰冷气息围绕的冰山美人大相径庭。眼睛充满光彩，闪耀着光芒感，眼神微微斜视，配合头的倾斜角度和拉着头发的手，显出难得的生动。嘴巴微抿，整个白皙精致脸上也是充满生气，不再是无感情的眼神，略微变化的表情更增添了甜美，搭配上那黑色战斗服造型更是她魅力的一大来源。

右手中的大型镰刀武器是本作的一大亮点，色调偏冷充满质感。巨大的武器衬托更显气势十足，随意反握手中，突显游刃有余，让她在画面中如同战争中的女神般耀眼夺目。最后的大亮点是Gathering Surprise特别提供设计的专用展示台，让作品更具展示效果，粉丝们赶紧接女神回家吧！

信息

绫波丽黑色战斗服
售价：RMB 744.73
VIP 价：RMB 692.60
产品编号：PF7789
系列：新世纪福音战士
高度：25.00 cm
注意：高度包含相关展示台
重量：1.20 kg
部件数量：4 件
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/18107
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/17993

蔷薇少女 真紅蔷薇乙女套裝

信息

Nendoroid 真红蔷薇乙女套装 (PVC)
推广价：RMB 312.43
VIP 价：RMB 290.56
产品编号：PV3977
系列：蔷薇少女
高度：10.00 cm
重量：0.95 kg
部件数量：1 件
传送门：
http://www.e2046.com/product/19099









人气动漫『蔷薇少女』在沉默了一段时间后高调复出，播出了新作 TV 动画，也可以说是第二季。游戏最新作『蔷薇少女：世界转动』也确定登陆 PSV、PS3 平台。

好笑社预计 12 月推出的这款 Nendoroid 真红蔷薇乙女套装十分应景适宜，粘土造型可爱逼真，幽蓝瞳孔魅力也不遗余力地表现了出来。高约 10cm，有可替换“娃娃脸”、“闭眼”、“三白眼”三款表情部件，十分精美可爱，小编已经被萌得倒地不起了。

套装还包括“携带用发条”、“精致的皮箱”、“茶杯”等日常用具，大大增加了豪华度和经典场景的再现率，还有“蔷薇的尾巴”（玫瑰尾巴）效果零件，连战斗乐趣也能享受。另外，箱子还可以打开，把真红放倒在里面也是没问题的哦！（笑）展示丰富，把玩性十足，看好的各位就赶紧把她迎回家吧！

潜行吧！奈亚子







这款可爱度满分的混沌女主角奈亚子手办，是给力芬预定在 10 月推出的新品。手办以动画主视觉图为原型，以 1/8 的比例再现了充满元气的奈亚子。右手叉腰左手比出 V 字，以难以匹及的可爱笑容摆出活力 pose。充满少女风的大大绿眸清亮无邪，脸颊两边淡淡红晕，还装备上了那能够感知敌人的呆毛，各种萌点爆满。

作品在服装上再现了作品中出镜率较高的露肩毛衣 + 迷你裙，突显了奈亚子丰满匀称姣好的身材。短裙 + 黑丝形成了绝对领域的看点，背面角度十分绅士哦！▲

信息

奈亚子 (PVC)
预计推出日期：2013 年 10 月
产品编号：PV3937
系列：袭来！美少女邪神
高度：19.50 cm
重量：1.00 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Griffon Enterprises
传送门：
http://www.e2046.com/product/18954

War of Doujin

同人志之殇

——无雷可扫的 C84 扫雷大作战

■ 文 / 摊上大事了的国王 ■ 责编 / 如月千华、JEDI ■ 美编 / ASKI



出事了！而且是出大事了！想必很多人已经从官方喉舌的新闻里获悉到底出了什么事，寒冬将至，无人幸免。所以本期的 C84 扫雷毫无悬念的大幅缩水了，非常遗憾同人志扫雷的部分全部天窗，扫雷列表的彩蛋当然也不复存在，未来还会不会恢复以前的扫雷就要看缘分了。

没有“雷”可扫的扫雷貌似有点乏善可陈，话虽如此，最近日本那边也出了件大事，以影响程度而言绝对比天朝三天两头的严打要厉害得多。没错！这便是 TPP 骚动。据说这是一场关乎日本，乃至全世界同人事业生死存亡的战斗，那么事情的真相是否果真如此呢？这会不会又是岛民们的一次被害妄想症爆发呢？且听笔者细细说来吧。

crazy comiket

痛井疯狂着的 Comiket

3 天，59 万。

C84 的来客总数毫无疑问的再创新高。为什么说毫无疑问呢，难道仅仅是因为这次神主一口气推出两部东方系列的新作一下子引爆了东方众的热情吗？或许并不是那么简单。东方 Project 的第 14 弹完全新作『东方辉针城』和早先在例大祭 10 上发表的第 13.5 弹『东方心琦楼』确实可以称得上是本年度同人圈里最有分量的两颗重磅炸弹，这次的新作睽违整整两年之久，早已让东方众们等得有点不耐烦，况且这是神主 ZUN 婚后第一次推出系列正统续作，很多人引项以待想看看“结婚傻三年”的神主是不是真的不复当年之勇。系列的死忠、墙头草、加上很多无端端看热闹的群众，这次冲着『东方辉针城』而去的人一定不少，不过有趣的是，『辉针城』正式发布的 8 月 12 日，也就是大会的最后一天却是到场人数最少的一天，总计 17 万，而前两天则分别有 21 万人之多。看来有先见之明的人都知道第三天会场会被东方众挤爆（尤其是东馆），免得因此扫了自己扫货的雅兴于是索性在前两天到场，当然其结果就是头两天的会场被挤得更加水泄不通。无巧不巧的是今年夏天的高温天特别多，气温又特别高，连发达国家如日本都发生了大量中暑甚至死亡的情况，8 月 10-12 日这三天也难为了数十万宅男腐女

顶着烈日摩肩接踵排队入场了。

说到底，Comiket 的入场人数再创新高还是因为最近两年突发事件频频出现，导致本就充满危机感的岛民越发感觉末日临近，抱着“这次 Comiket 不去的话恐怕就不会有下次”的心态义无反顾地奔赴 Big Sight，其结果就是 Comiket 的危机越是大，来场的人数越是多。记得去年有消息称 C83 可能会因为“『黑子的篮球』恐吓事件”而停办，被证实是虚惊一场后当届 55 万人的到场纪录刷新了冬季 Comiket 的人数新高。今年又遇上个 TPP，59 万人的历史新高算是给了个掷地有声的回应。试想如果哪天 Comiket 真的到了最后一届 say goodbye 的时候，日本人还不得拆了 Big Sight 带回家留作纪念啊！（笑）

advance with times
与时俱进的 Comiket

Comic Market 自 1975 年诞生以来已经走过了 38 个年头，她虽然不是世界上最早的动漫展会——美国圣地亚哥的 Comic-con 创办于 1970 年，也不是规模最大的——杭州国漫现在号称全球最大动漫展，但她毫无疑问是全世界范围内知名度最高的动漫展之一。

38 年来，承担 Comiket 组织任务的 Comiket 准备会前后其实只经历过两次大的变动，第一次是 1980 年主办方从同人社团迷宫向专职的 Comiket 准备会转型的时期，当时除米泽嘉博以外所有的迷宫成员都陆续从准备会中退出，大权独揽的米泽嘉博后来于 1985 年成立了株式会社 Comic Market 并任社长，实现了真正的企业化经营。第二次是 2006 年创始人米泽嘉博因肺癌去世，临终前将 Comiket 准备会代表和 Comiket 有限公司社长的职务分别转交给他的三个弟子安田かほる、笔谷芳行、市川孝一，以及他的夫人米泽英子女士，完成了从米泽嘉博独断专行到三人众共同决策的快速过渡。在这一时期，很多具有时代特征的元素被引入到了 Comiket 中，体现出了大会与时俱进的一面，今年的 C84 上也有几个显著的变化十分引人注目。

举例来说，在三人众接手准备会以后，潮流元素在大会中的露出变多了，比方说很多人都听说过的“痛饮料”，也就是授权某一个大手同人画师在饮料瓶上绘制图案，然后这一批特殊包装的饮料会在官方指定区域的自动贩卖机里销售，供来客解渴消暑或收藏之用。又比方说无线上网环境的引入和借助时髦的互联网工具宣传展会的手段，在 Big Sight 会场通过 WIFI 无线上网是最近几年里出现的新鲜事物，因为有了电信服务商中转设备的到位和会场内无线上网设备的部署，才彻底消除了困扰与会者多年的会场中通讯堵塞的问题，还为与会者第一时间登陆自己的推特或者各类 SNS 网站与朋友分享展会实时信息创造了条件。而这些诸如推特、LINE、SNS 网站等互联网工具也为 Comiket 的宣传提供了全新的途径。



▲カントク现在已然是读者心目中 80 后同人作家的旗手，不知他一年靠同人活动能赚到多少



今年官方一个非常显著的变化就是对官网进行了大规模改版，在新网站上强调了官方推特账号的重要性。此外从本届 C84 大会开始，官方在延续了十几年的纸质场刊（catalog）和 DVD-ROM 版电子场刊并重的基础上新增了 WEB 版场刊，由于官网并不提供直接的在线阅读功能，所以 WEB 版场刊是与目前日本最大的同人信息分享 SNS 网站 circle.ms 合作运营的。

其实不仅是简单的 PDF 或者 FLASH 文件的在线阅读，Comiket 准备会与 circle.ms 的合作可以说是具有一定高度的战略性合作。今年准备会官方终于正视并解决了多年来 COSPLAY 活动在 Comiket 上一直处于“非主流”地位的问题，开通了在线 Coser 社区频道 Comiket Cosplay Community（简称 CCC）。CCC 也是与 circle.ms 联合运营的一个图片频道，目前虽然只有一个非常简洁的瀑布流主页，外加检索和 COSPLAY 报名的功能，但选择在这么一个时机开设这样一个频道，多多少少是有着与日本最大的 Coser SNS 社区网站 Cure 较劲的意味。Cure 于今年 3 月 1 日正式宣布被并购成为 pixiv 的子公司，实现了 ACG 领域 SNS 网站规模最大的强强联手。pixiv 此前已经屡次涉足包括同人活动在内的线下活动，其在同人绘师圈内的影响力已经非常之大，大有叫板 Comiket 之势。而 circle.ms 作为 ACG SNS 网站中的后起之秀想要比肩 pixiv 无疑是痴人说梦，而比较现实的超越目标就是 Cure，所以在 Cure 被收购以后急于跟 Comiket 官方合作推出 CCC 频道也体现出 circle.ms 的野心。



对于普通的同人文化爱好者们来说，在一成不变的Comiket和与时俱进的Comiket之间，人们当然更乐于选择后者，更乐于看到像岸田メル、カントク这些在年轻人中具有很大影响力的80后画师的作品频频出现在场刊封面上，更乐于通过自己的SNS网站账号或者推特账号了解到Comiket的实时信息而不是通过访问官网页面，更乐于与自己喜爱的同人创作者直接在网络上交流，更乐于到一个虽然很拥挤很闷热但至少有无线网络可以蹭的地方去“战斗”。所以，虽然日本无可救药的陷入了少子化的泥潭，虽然现在Otaku的定义与20年前相比已经面目全非，虽然每年总有这样那样的枝节会横生出来干扰展会的正常举办，但与会者的人数还是义无返顾的一路攀升，这不能不说是年轻人对Comiket准备会与时俱进的态度的高度认可。

war of comiket

同人志之殇

在今夏的一片祥和之气中，其实包括不少名家和敏感的与会者在内的很多人的心头都隐隐存在着一丝忧虑，仿佛夏日午后的雷阵雨，乌云说来就来，顷刻间就会从艳阳高照变成倾盆大雨，浇得人从头顶凉到脚底。这场可能随时泼打在人们头上的大雨就叫做“TPP”。

在聊TPP的话题之前，笔者想先绕个弯子，问一个看似简单实则问倒一大片的问题：什么是同人志？

首先同人是一个舶来语，它在日语中的意思是有着相同爱好和志趣的同伴。而所谓同人志，其本意是指同人出资制作的杂志，简称同人志。同人与同人志的概念几乎是同时出现的，早在明治时代就有文艺圈的名人因为共同的志趣聚在一起发表评论文章，这些文章集结成册后做成了同人杂志，而发表这些同人志的组织则被称为同人社团。像『坂上之云』的主角之一教育家正冈子规，大文豪夏目漱石，名作『金色夜叉』的作者小说家尾崎红叶等人都曾组织过形形色色的同人社团并发表了诸如『我乐多文库』、『阿罗罗木』（发音与阿良良木相同，也是某垃圾君名字的出处）等同人杂志。这些文艺性的同人志基本上都是自费出版的文学作品和评论文章的合集，同人志在最初就带有浓郁的评论属性，而且这个属性一直延续到了今天，同人文集和同人评论集仍旧是同人志即卖会上的一个传统分类。

今时今日，同人志和同人社团的含义当然与百多年的时代已经大相径庭，但有一点没有改变的是同人志和同人社团的基本属性：非盈利色彩。可以说这才是有着百年历史的同人活动一直以来秉持的信念和核心价值观。换言之，一旦脱离了这一信念，那么创作活动本身还能不能被称作同人就值得怀疑了，所以请先切记这一大前提。

有人会提出这样的问题，现在各大同人志即卖会上也有一些商业志在流通，这些出版物还能不能被归入到同人志的范畴呢？答案是模棱两可的。这要从同人志市场的扩大化和商业作家介入市场后的盈利化说起。同人志市场的扩大化其实也就是最近三四十年里发生的事，其标志性事件就是Comic Market的召开。虽然无法断言Comiket是不是历史上第一次同人志即卖会，但她确实是第一个明确提出办展宗旨的同人活动，那就是：为同人志提供一个专门

的流通市场（所以名字叫做 market）。在后来产生的同人志即卖会这个概念里包含有展会主办方、创作者和读者这三大要素，同时也构成了市场化的基本流程：创作者付钱给展会主办方租场地来卖同人志，读者则是掏钱的消费者。这套流程体系直到今天一直在高效运转，可以说是同人产业的基石。既然有了固定的买卖场所和渠道，那么同人志市场的扩大化就不可避免。当年就连 Comiket 的主办方迷宫都是一个靠卖同人志维持的同人社团，所以买卖同人志成为同人创作者最重要的，也是唯一的生存手段。

然而在一开始，同人志的流通贩卖就不存在一套受到法律保护的规则，无论是借鉴别人的作品作为捏他，还是将原本一般向的作品改造成 18 禁工口物，亦或是完全的原创作品，著作权这个概念从一开始就不存在，同人志贩卖这个行为被看做是等同于“李小明画了一张漫画主角肖像，王小丫非常喜欢所以出几块钱买了下来”这样一种纯粹的个人行为。既然作者声称是非经营性非盈利性的行为，那么旁人就无从指摘，只要被作为同人创作目标的原作者不吭声，只要内容本身不越界犯法那么任何法律都管不着，也就是说那都是完完全全的“灰色地带”。今天的隐患便是这样埋下的。

再来说说商业作者介入同人志市场并使同人创作转变为盈利性的现象。这个现象的本质其实是商业作者借同人志即卖会赚外快。众所周知，商业作品的出版有着上千年的历史，行业规则相当严谨，身为作者未必就是最大的利益获得者，出版社、渠道商、零售商这些分享利益的主都是绕不过的坎。于是就有心思活络的创作者想出了靠同人志敛财的途径，这其中就有下文的主角赤松健。我们就以赤松大魔王的代表作『魔法先生』为例好了，假设赤松健每卖出一本『魔法先生』的单行本漫画就能获得售价 35% 的利益的话，一本 500 日元的单行本就能获利 175 日元。然而如果赤松健在 Comiket 上销售『魔法先生』的同人志，扣除印刷成本和少量的运营成本（包括租摊位、物流等）以后，他的获利为同人志售价的 65%，也就是说一本 500 日元的同人志至少可以赚到 325 日元，与商业单行本的获利完全调了个头。赤松健有足够的号召力通过自己的渠道发动读者去买他的同人志，所以即便同人志销量只有单行本的几分之几，但赤松健的收入并不会少。退一步说，就算不自己卖而是委托虎之穴这样的书店做通贩，赤松健付出的也只是区区几个百分点的进场费，却能换来更可观的销量。换做是任何有这样先天条件的作者谁会舍弃一大块肥肉不去咬？正因为同人志如此暴利，在最近一二十年里才会有大量商业作者涌入这个市场，打破原先非盈利性的格局，使之成为一个非盈利性（同好作品）与盈利性（大手社团同人志和商业志）并存的市场。

于是乎，新问题也就随之出现了。



ero and mosaic

同人志三大敌之 其一 工口和打码

首先出现的问题是，不合法的内容不可避免的越来越多起来，于是便牵涉到了青少年保护问题。这里便出现了大家早有所耳闻的『东京都青少年健全育成相关条例的修正案』，简称“非实在青少年”。这是两年前一度沸沸扬扬的一个话题，也是 Comiket 乃至整个同人圈一度面临的一大危机。“非实在青少年”的核心是在日本各地的青少年保护条例和禁止儿童卖春法案的基础上所作的重大修正，主要针对的内容就是对 ACG 作品中出现的性和暴力元素的规制。可能会引起很多外国人误解的是，日本跟天朝一样是一个法律层面上禁止性交易的国家，也对 18 岁以下未成年的性行为进行了明文禁止。但该国有一条名为“风俗营业法”的法律明文规定某些类型的经营法人是允许从事风俗产业的。另一方面，日本宪法规定公民有言论和出版自由，但同时它的刑法第 175 条又明文规定了所谓的“猥亵出版物罪”，规定贩卖带有猥亵内容的出版物将被课以两年以下 250 万日元以下的拘役和罚款。

何为“猥亵内容”本来就是一个非常模棱两可的概念，一般业界对于这条法规的理解就是要！打！码！于是铺天盖地的 AV 小电影、工口漫和工口动画里就出现了有码胜无码的各种打码方式，比如在漫画中下身性器官必须以黑条（或白条）打码，但黑条的大小可以由创作者“自行把握”，可以只是聊胜于无的一条线，只要不被抓就安全，但如果没有黑线就一定会被抓。听闻 C84 上就发生了“色神”TONY 和著名欧派星人トモセシュンサク因同人志某些格子忘记打码而被警察当场带走的新闻。其实每年都有大手社团因为打码问题被“请出”Comiket 会场，谁都有疏忽的时候，这本不是什么新闻，处罚大多以罚款了事。但也有比较奇葩的情况，比如 2002 年沸沸扬扬的松文馆事件，当时那家出版社的老板就因为旗下成人漫画『蜜室』触犯了“猥亵出版物罪”而倒霉的被判入狱捡肥皂（后改判罚款 150 万）。所以总的来说同人创作者对“猥亵出版物”、“非实在青少年”之类的法律法规的惧怕程度只能说是一般般，真正的倒霉蛋一年里也出不来几个，大概就是万分之一的概率。当然该摆的姿态还是要摆好，Comiket 准备会今年 5 月就正式发表了对『儿童卖春禁止法案』的意见声明，冠冕堂皇的表



示了下反对的意见，但实际上准备会在每届大会开始时仍然在很切实地执行作品审查工作，坚决杜绝“非法猥亵出版物”的出现。

tax evasion
同人志三大敌之偷漏税 四

既然有课税，那就一定有偷漏税。这是千百年来亘古不变的生存法则。偷漏税在同人志这个市场里当然也不能幸免。

以“同人作家”和“脱税”为关键词在谷歌上搜索，很容易就能搜到有关某同人作家因偷漏税被重罚 6570 万日元的新闻。6570 万日元折合成软妹币就是 400 多万元，光是税金就有 400 多万，同人作家的收入究竟多到什么程度？！

新闻的主角叫下里瑞惠，是一位女性。但其实她在二次元世界里的笔名品川かおるこ应该要有名气得多，而且在腐圈里可以算得上是一块牌子。就是这样一位人气腐女同人作家在 2007 年 2 月被长野县地方法院起诉偷漏税，而且金额竟高达 6570 万日元。据悉品川かおるこ在三年的创作生涯中共获益 2 亿日元（吓尿了吧），却只申报了不到 2000 万日元的税款，粗略计算漏税达 6000 多万，结果罪证查实后当事人被课以 9300 万日元的重罚。

我们且不说一个腐女同人作家是如何在短短三年里敛财两亿日元（约合软妹币 1200 多万），先说说日本的征税制度。作为资本主义发达国家的日本采取的是公民申报个税的制度，其中有一项重要税金叫“住民税”，也就是我们所理解的个人所得税，比例为个人年收入的 10%（对低收入人群也有 4000 日元的固定税费标准）。纳税人应该自行计算个人年收入和应付税费，并填写申报单，自觉向国家纳税。这是一个完全看个人觉悟的纳税体系，当然国家税务机关也会进行例行和突击抽查，一旦发现偷漏税者将会课以倍数的罚金，所以偷漏税并不是一件好玩的事，品川かおるこ的悲剧想必已经给不少钻空子的人敲响了警钟。但世事无绝对，所谓上有政策下有对策，这是适用于任何发展中和发达国家的。有很多避税的方式，其中一条就是低收入，当年收入不足 38 万时就会免除住民税；此外当经营行为获得的实际收益低于 20 万日元时该经营行为也不计入课税范畴。如果看过笔者去年撰写的 C82 扫雷专题应该还记得笔者给出的 Comiket 上赤字和黑字同人社团的一组数据，其中出现赤字亏损的社团比例高达 66%，剩下的 34% 中只有 5-6% 的女性社团和 8-10% 的男性社团的黑字在 20 万日元以上，换言之一届 Comiket 参展的 35000 个社团里只有区区 2、3000 个社团有申报纳税的必要。当然这其中是绝对不乏一些大笔敛财的大手和超大手社团的，一场 Comiket 下来营业额过千万日元的社团不是个别现象，那么一年下来靠几十场同人志即卖会以及同人志通贩所得的收入过亿的同人创作者也就不是什么天方夜谭了。说起来税务部门对同人作家这样的自营者并不十分友好，一来同人作家的收入水平确实充满神秘感，有人将他们吹得神乎其神，也有人将他们贬得一文不值，越是不透明就越是引人注意。另一方面同人作家作为边缘职业本来就行走于灰色地带中，被查出偷漏税的绝非只有品川かおるこ一个，包括 Leaf 御三家、CARNELIAN、鬼仁、蛸壶屋在内的许多名家都有过被查税的经历。常在河边走哪有不湿鞋，如果品川かおるこ的事件更多一些的话，难保不会有民间社团跳出来谴责同人作家这些“业界寄生虫”并借此机会提议新的立法来打击同人产业，所以偷漏税的危害性在猥亵出版物之上。



チェックinサマー
SUMMER × COSTUME × CHECK
Afterschool of the 5th Year
Comic Market 84/2013-08-10
Illustration by Katoku

copyright infringement

同人志三大敌之 侵犯著作权

著作权是一个大问题，又是一个复杂的问题，复杂到大部分日本人都搞不清什么样的行为不属于侵犯著作权，而当著作权遭到侵犯时又要怎样去维权。

笔者先大致列举下二次同人创作不会受到法律制裁的几种情况：

1、 符合"parody 条款"精神的二次创作。
2、 得到著作权所有者许诺的二次创作。
3、 因各种原因导致无法诉讼，或已经过了诉讼期的情况下。

第一条里的"parody 条款"存在于一些西方国家的知识产权法案中，所谓 parody 就是恶搞的意思，parody 条款认为只要二次创作是出于善意的恶搞就应当免于遭受侵权的起诉。然后是否属于"善意的恶搞"就又是一个模棱两可的标准了，肉壶屋的"黑轻音三部曲"算不算善意的恶搞？那完全就要看芳文社的心情了，以前芳文社可能对各种二次同人创作抱睁一只眼闭一只眼的态度，但今年 3 月芳文社突然在官网上发表公告称芳文社下属的出版物将禁止一切可能对著作权造成损害的二次创作以及各种网络上传，其中还包括上传自主创作的角色绘画，也就是说不仅是出同人志，就连画几张涂鸦上传到 P 站上，不管你是善意还是恶意，都有可能被芳文社告。这就是一个著作权所有者挑战"parody 条款"的活生生的例子。这种例子其实还有很多，包括 KONAMI、任天堂、迪斯尼、小学馆、SUNRISE 在内的很多拥有大量著作权的大手企业都对二次同人创作持不友好态度，侵权诉讼案件也偶有发生。所以说 parody 条款并不是一道无懈可击的护身符。事实上，2005 年的冬コミ上就有一个叫 AQUA STYLE 的大手社团被小学馆控告侵权『哆啦 A 梦』，导致直接经济损失超过 300 万日元，而预估的经济损失则有可能超过 7000 万日元的悲剧发生。

第三条里无法提起侵权诉讼的情况可能有这么几种：著作权所有者为复数，协调起来比较困难；著作权方无力承担诉讼的人力、精力



和财力；被告人不受诉讼方国家法律约束；已过 6 个月的诉讼有效期。这么说来，就算芳文社现在醒悟过来，他们也无权去控告肉壶屋的侵权行为，因为早就过了 6 个月的有效期，而就算笔者下一分钟在 P 站上传一张梓喵的裸体涂鸦，芳文社也不能拿我怎么样，因为老子是天朝子民。这就是法律，时而显得公正，时而显得滑稽。

至于第二条，那就是此次"TPP 骚动"的争论焦点所在了，且看下文分解。



TPP is coming

TPP，又一个"狼来了"？

TPP 骚动的核心问题其实只有一条，那就是对于侵权的控诉将从"亲告罪"变为"非亲告罪"。

先来简单介绍下什么叫 TPP。TPP 的英文全称是 Trans-Pacific Strategic Economic Partnership Agreement，翻译作跨太平洋战略经济伙伴关系协定。它是一项自由贸易协定，涵盖面包括所有商品和服务在内，当然也包括知识产权问题，但最核心的内容还是关税减免。目前有包括美国、加拿大、澳大利亚、新西兰、新加坡等 10 个国家加入 TPP，另有多个国家正在进行 TPP 多边谈判（顺带一提，中国未受到加入邀请）。日本于 2013 年 3 月 15 日正式宣布加入 TPP 谈判，这是 TPP 骚动的直接导火索。

既然是一个旨在消弭关税壁垒的协定，那为什么激起看似八竿子打不着的同人产业的集体反抗呢？主要矛盾还是出在自 2008 年美国加入 TPP 后，非发起国的美国已经很快成为 TPP 的主导国家，多边谈判的基调已经变成了要求



▲ Number2 那些充满恶意的『俺妹』同人会不会激怒一心喜爱同人事业的伏见司呢？可能性微乎其微吧……

其他各国参考效仿美国标准，尤其是法律准则。这其中最让 ACG 从业者深感忧虑的就是，在美国的著作权保护法律中没有规定诉讼必须是“亲告罪”的条款的，也就是说“非亲告罪”在美国是可行的。那么一旦日本紧跟美国的步伐修订著作权法，那么日本也将变成一个支持“非亲告罪”的国家。所谓亲告罪的意思就是只有当著作权受到侵犯的当事方主动提起诉讼，法院才会受理该案件。而非亲告罪原则上是指任何人只要发现有侵权行为就可以向法院提起诉讼，但这样实际执行起来是存在举证、受理等诸多困难的，一般情况下适用于民间团体、政府部门或检控机关在不征求著作权所有方的前提下直接提起侵权诉讼。值得一提的是，一旦非亲告罪成为可能，那么还将有两种附加情况也一并合法化，其一是伴随着刑事诉讼的民事诉讼，就是说被告人不但可能要坐牢和罚款，还要对诉讼人进行民事赔偿；其二是，如果受害人执意不向被告人提起控诉，有可能会面临同谋罪的控告。这么一来，整个 ACG 业界都被激怒了。

首先揭竿而起的是上文提到的著名漫画家赤松健。赤松健通过很多公开场合表明了自己的立场，那就是反对著作权的非亲告罪化，进而反对日本加入 TPP，为此他声称不惜“代表整个漫画业界亲自登门造访执政党自民党的官员”以阐述自己的立场。同时赤松健建议同人产业尽早自我规范，建立起一套受法律保护的同人创作授权体系，以规避任何刑事和民事诉讼的危险。这个授权体系的核心就是后来由他一手发起的“允许二次同人创作的 LOGO”。LOGO 的设计是一个圆圈内有一个由字母 D 和字母 J 组成的图案（代表同人的英文 doujin 的缩写）及 OK 的字样。此后赤松健以身作则的把这个新 LOGO 印到了他在『周刊少年 MAGAZINE』上新开的连载『UQ HOLDER!』上。

此举一出，就有一些媒体将赤松健捧到了反抗暴政的“英雄”的高度上，且不论赤松健是不是英雄，先来谈谈他作为一个漫画家推进此事的立场和目的。赤松健并不是一个靠同人创作起步的漫画家，他直到大学时代都从没去过 Comiket，而是正式出道后出于兴趣才接触同人志创作的。老实说赤松健担心的情况无非两点，一是同人市场万马齐喑后，会导致 ACG 整个市场萎缩从到影响到其个人利益；二是历来对同人创作持友好态度的自己很有可能被套上同谋罪的帽子而遭受一些无妄之灾。要说赤松健的声明有多少实际意义，现在谈还为时尚早，因为日本加入 TPP 既没有实质性进展，业界也没有大量出现赤松健的追随者。迄今为止还是只有『UQ HOLDER!』这一部漫画打上了他发明的同人许可 LOGO，不免有自卖自夸，自我炒作的嫌疑。况且赤松健版税上亿，富可敌国，不眼红大肆敛财的同人创作者也是在情理之中的，但那些感觉自己的利益遭到同人创作者威胁的穷酸漫画家、音乐人们是否会跟赤松健一条心那就不可而知了。不管非亲告罪成立不成立，至少很多人都是打心底里盼望国税局能天天去查那些大手社团们的账户，多揭发点偷漏税事件以大快人心，所谓仇富心理就是这么一回事。

最后，稍微总结一下笔者的论述和观点，可以得出这么几条：

1、 著作权的非亲告罪化是一种趋势，日本当局也希望在局部采纳非亲告罪的做法，目的是打击愈演愈烈的盗版情况，而不是针对整个同人产业。很显然猖獗的盗版才是令 ACG 产业乃至全日本头疼的问题，既然著作权所有者不可能每次都第一时间站出来维护自己的权益，那么由监察机构来代行这个权力有何不可？所以为了打击盗版，非亲告罪化势在必行。

2、 日本加入 TPP 将是一个漫长而曲折的过程。首先这是一个多边谈判，成员国越多就意味着相互间达成共识就越困难，谈过过程就越漫长。没个三五年是不会有实质性进展的，明年就取缔 Comiket 的可能性几乎等于零，悲观论者都是在杞人忧天。况且日本的政治体制决定了执政党的政权不会太稳固，战后内阁更迭最频繁的两个国家就是日本和意大利这两个同病相怜的战败国。今年安倍公开支持加入 TPP，说不定明年他就下台了，继任者叫停此事也不是没有可能。日本就是个喜欢瞎折腾的国家。

3、 无论 TPP 一事是否最终会有尘埃落定的一天，猥亵出版物、偷漏税和侵犯著作权仍将是同人创作会面临的最大的三个“敌人”，但同时也是同人创作应当恪守的三条准则。

4、 有人想蹚 TPP 这趟浑水，多多少少都是带着些私利私欲的。赞成也好，反对也罢，这本来就是公民个人言论自由的一种表现。赤松健在自己的漫画上印 LOGO 也是出版自由的一种表现。这都体现出日本是健全的法治国家，绝对不会发生诸如很多编辑和网友 YY 出来的，如漫画家在作品中引用了别人作品的捏他做搞笑之用，分分钟就被读者告到倾家荡产，或者 COSPLAY 爱好者因为没有征得版权方同意就出了一套 COS，然后刚一上街就被警察叔叔带走等等奇葩的情况。如果真是这样的话，『南方公园』、『辛普森家族』早就在美国停播了，圣地亚哥 Comic-con 上也不可能有[illegible] Coser 招摇过市。用我天朝[illegible]话来说就是，这种[illegible]，不信谣、不传谣。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者、提供：铃兰 Stari
http://weibo.com/miorinsnake



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !

84同人游戏作品扫雷

The Selection of Doujin Game in Comiket84

ZUN信者的狂欢，东方游戏大潮的逆袭

■文/东方神奈控 ■责编/如月千华 ■美编/迷

引言

在本次 C84 的同人游戏中，最吸引人眼球的莫过于 ZUN 的新作『东方辉针城』了，不过鉴于该作在上期 2DM 中已经有了详细的介绍，本次我们就不再赘述。最近几次 comiket 上，同人游戏都被东方系列作品分走半壁江山，本届 CM 共有 45 款同人作品发布，除去那些过分粗糙的游戏和脑洞作者的奇葩作品之外，我们这次的扫雷就从几部东方系可玩性比较高的同人作品来说起吧。

東方サッカー2 -REBIRTH-

中译：东方足球 2 –重生–
制作方：逆境ユナイテッド
神奈川電子技術研究所
游戏主页：
http://www.shindenken.org/ths/index.html

早几年时，幻想乡里举行过的第一届足球比赛确立了足球在这片大地上的人气。

在这之中，以来自外部世界的一位少女为中心，卷起了新风。

她到访幻想乡的理由是什么？她又背负着什么呢？

舞台是决定足球王者的大会——稗田杯。如今，幻想乡再次被狂热所覆盖。

跳票多次的『東方サッカー 2 -REBIRTH-』终于在 C84 上发售了。本作由逆境ユナイテッド和神奈川電子技術研究所合作制作，是曾经在国内火热一时的『东方足球猛蹴传』的续作，玩过前作苦等续篇的玩家可以头顶青天狂喜乱舞了。



作品使用了和前作类似的『天使之翼』的玩法和模式。各角色使用的必杀等画面都经过了细致描绘，音乐也是以各位角色的 BGM 混音而成。本次阵容达 80 多人，包括了黑历史到风神录的大多数角色以及各路杂鱼和原创、隐藏角色，同时作品还拥有本次 C84 同人游戏中数一数二的大小——1.95G。









本作的制作方之一逆境ユナイテッド的前身是コンプリートスマッシュ，是一家以制作东方同音为主的社团，在 2012 年更名为逆境ユナイテッド。神奈川電子技術研究所则是一家成立了 10 年之久的老牌同人游戏社团，曾制作过多款知名同人游戏作品。本作发售的同时前作的制作方雨水出现在了协力名单内，从角色图可以看出他参与的是角色的绘制，而前作的另一制作方はちみつくまさん则没在名单之中，在はちみつくまさん的网站上也只做了东方足球 2 的宣传，并说明与东方足球 2 的制作没有任何关系。

前作在 2006 年 C71 发售后引发了轰动，在小镇等东方论坛引起了一阵长久的讨论热潮。本次的续作在系统上没有太大的改变，游戏的主要玩法是手动方向操作配合指令选项，在剧情中触发特定的条件用以解锁必杀技，积累经验点数培养自己喜爱的角色等。不过从游戏的实际上手之后可以发现一些问题，如手动方向控制带球的时候 AI 的移动速度比玩家要快很多，传球时会被原本距离很远的角色围住等，带球时的接触判定非常混乱，我方队伍的自动跑位也很奇葩。制作方在 C84 的游戏发售后便立刻发布了补丁修正了一些 BUG，就前作到如今的 7 年间隔来看，为了“完善”这款游戏，今后的补丁一定有很多……

CODE:R ～幻想郷より愛をこめて～

中译：代号 :R ～幻想乡之恋～
制作方：BlueMica
游戏主页：http://www.blue-mica.com/code_r2/game.html

博丽神社处于幻想乡与外部世界的边境上，在外界流传着关于神社的一个传言。

“在无人的神社中许愿并投入赛钱就能愿望成真。”

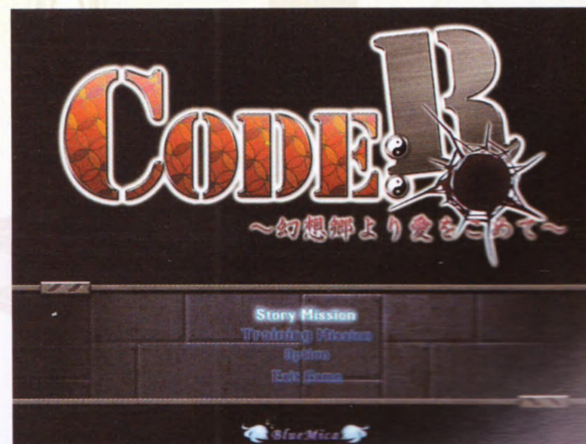
传言毕竟只是传言，但既已发生的事实无法否定——在“某人”的参与下，如迷宫般的困境也能得到解决，数月之内犯罪组织的基地被接连拔起，这一连串的事件只有一件共通点：现场留下了有着“R”文字的卡片。

无人知晓到底是何人做了这件事，但人们将此人亲切地称为“代号 :R”。

这件事和博丽神社有关吗？与这件事有关的人中，有居住在神社里的吗？

现在，那座神社中依然空无一人……



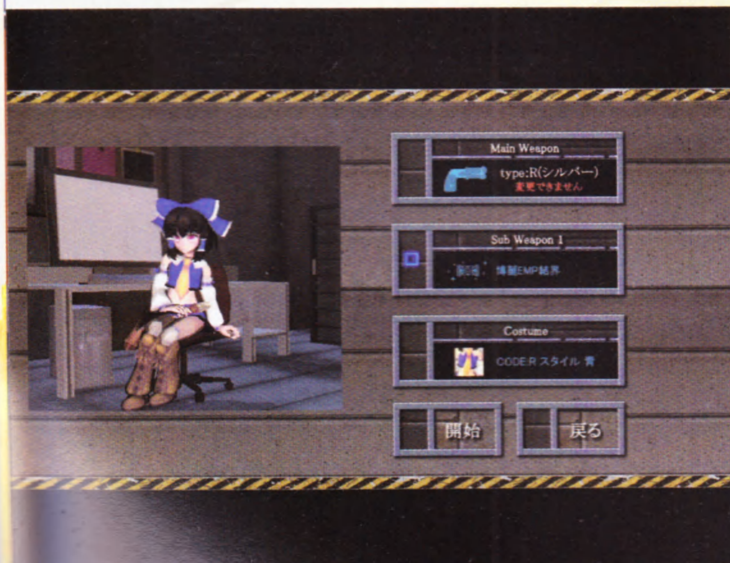


这是 C74 作品『東方スプリンターセル CODE:R』的 3D 化续作。前作是类似 2D 版『合金装备』(Metal Gear)的游戏，而本作更像是原版『合金装备』的东方 MOD。由于前作的难度不小，加之制作社 BlueMica 人气不高，作品受到的关注并不大。游戏标题捏他自 1963 年上映的电影『007 俄罗斯之恋(007 From Russia with Love)』的日文版标题『007 ロシアより愛をこめて』，剧情也颇有 007 潜入作战的风格——其实说了半天还是『合金装备』……

游戏制作方 BlueMica 也是一家老牌同人游戏制作社团了，他们的出道作品是 RO 的同人游戏『RagnaChronicle』，其后的 5 部作品皆为东方的二次同人游戏。在他们的主页上还有一款可以为灵梦换衣服的纸娃娃页面，可以说 BlueMica 的成员都是东方死忠(笑。

游戏里的无字幕语音非常多，如果没有提前阅读 MANUAL 的话可能连操作键位都要挨个试才能知道，剧情更是没有什么文字说明，几乎全是语音讲解，不懂日语的话可能会对剧情都很糊涂。游戏内的隐藏要素还算不少，音乐和环境搭配也很棒，可玩性不低，官方自游戏发布后已经连续更新了多个修正 BUG 或是完善系统的补丁。不过除了 BUG 之外作品还有一些系统上的硬伤，如按住方向想要转身的话需要松开方向，使得操作感稍微有些生硬，鼠标右键是动作鼠标中键是瞄准镜等键位的分配对不常玩此类游戏的玩家来说也许会很不适应，游戏画面的建模也略显生硬，玩的久了可能会造成晕 3D 的状况。游戏本身难度一般，敌人的 AI 也并不高，通关也不是很难，对想要体验这种东方风格潜入游戏的玩家来说本作还是值得一玩的。





メイドさんスレイヤー - The Soul Of Elegant Skill -

中译：妹抖杀手 – 优雅技巧之魂 –
制作方：ココソフト
游戏主页：
http://kokoko-soft.x0.com/som/index.html

那一天，出现了袭击红魔馆的 12 人“黄金女仆军团”，那压倒的潇洒力量直接战翻了十六夜咲夜。黄金女仆们将红魔馆装修成了大红魔避难所，在这令人绝望的状况之中所站出来的是——东风谷早苗！

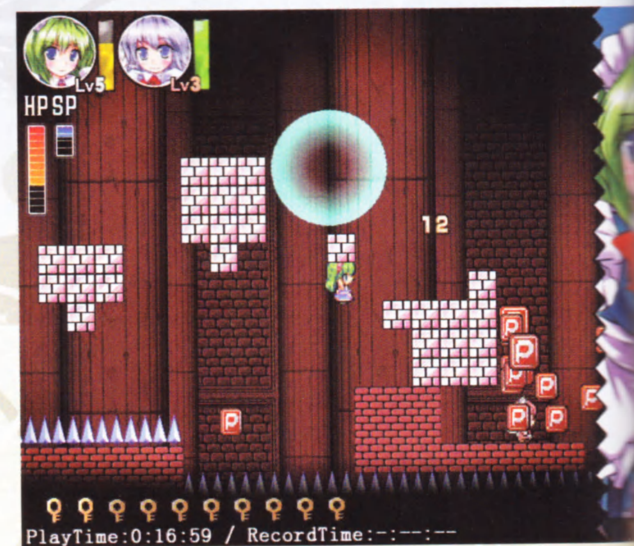
是的，她继承了十六夜咲夜的妹抖之魂，她的存在是为了驱逐黄金女仆，她的名字就是——“妹抖杀手！”

看到如此令人喷饭的介绍，也许玩家们还在想这款游戏的内容到底是怎样。这款作品是捏他自 FC『圣斗士星矢 – 黄金十二宫 –』的游戏，由ココソフト(KOKOKO–SOFT)制作。ココソフト是一家成立于 2011 年的个人游戏同人社团，社团代表为ココ。他的出道作品是『さくやさんクライシス(咲夜的大危机)』，是一款以咲夜为主角，踢飞一切挡在自己面前障碍的无双游戏。这款作品的最终补丁版这次也作为添头放进了『メイドさんスレイヤー – The Soul Of Elegant Skill –』的光盘之中。曾有粉丝们问起ココ他的社团名为什么是“ココココソフト”而不是“ココソフト”，他回答到“社团制作的游戏虽然是他个人制作的，但并不能靠他自己就能完成，包括测试、制作动画之类的借助了许多他人的力量。这第三个コ代表了这些人的存在。”

游戏的基本玩法是无关紧要的故事剧情对话＞＞角色加点升级并选择出战角色＞＞舞台收集钥匙＞＞对战并打倒 BOSS 到达下一舞台这一流程。游戏的初期角色有早苗和布都，随着游戏流程还有更多伙伴加入队伍。游戏共 13 关，每关的 BOSS 完全是捏他黄道十二星座的配置，如第一关的 BOSS 为“白羊座的鲁米娅”。游戏本身操作简单，不难上手，但角色的行动因为惯性等设定而非常难以操纵，使得本身难度颇高的游戏通关更加困难，不过官方的 1.2.0 补丁大大降低了游戏难度，再加上每关中死掉之后也可以继承等级就地重来，只要有耐心还是可以全通的。和原捏他的作品一样，游戏中充满了各种各样的对话杀，如开头咲夜问早苗要不要帮她，如果拒绝就会被 PIA 飞，并提示游戏全通，可喜可贺可喜可贺。游戏设定里还有一个默认是关闭着的设置，5 小强们打不过黄金时一般会做什么来着？这是福利，大家都懂的……







シャンハイと謎の魔導書

中译：上海与神秘的魔导书
制作方：闇討ち Project
游戏主页：
http://yproject.sakura.ne.jp/SHANGHAI/

某日，异变笼罩了魔法之森。

附近的雾之湖被转移到了博丽神社边上，魔法之森更是被搞得一团糟。

这一切果然和魔理沙拿着的神秘魔导书有关吗？！

投掷，搬运，战斗。

上海、蓬莱、伦敦、大江户、歌利亚，操纵着人偶收集散落在各地的魔法道具。

用多达百只的人偶来收集情报，解决异变，爱丽丝必将解开魔导书之谜！

这部作品一眼看去很简陋。“没有正经的标题，随便拼凑起来的房间建模，立绘台词马马虎虎……”不过玩下去就会对这个第一印象改观。确切地说，这款游戏很像任地狱在 NGC 上发布的招牌作品『皮克敏(ピクミン)』，或者说根本就是个简化版的皮克敏。游戏制作社团闇討ち Project 曾经制作过 C80 发布的『幻想

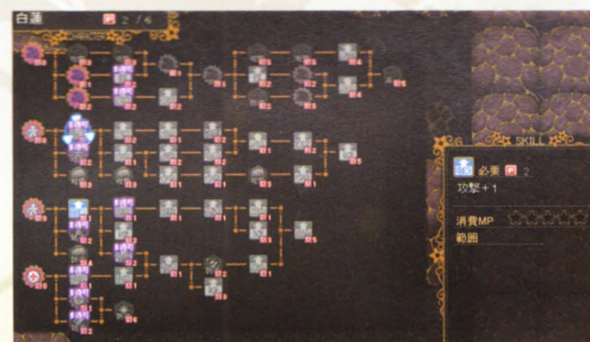


鄉史紀』（俗称幻想乡三国志，该作在 C82 发布了完全版）、C82 的『フェアリーゲーム』，再加上这次的『シャンハイと謎の魔導書』，3 款游戏 3 个风格，也不能不赞这个社团的深厚功力。该社团作品的音乐都不错，得益于他们的基友团 little white snow。这家高产高质的同音社团参与了闇討ち Project 的全 3 部作品，可以说是他们的最佳后盾。

游戏的主要内容就是操纵人偶把不知道谁丢了一地的各式各样的奇怪垃圾和被干掉的敌人尸体（……）运回家换点数，点数越多可以操纵的人偶也就越多。『皮克敏』本家里的培养要素倒是没继承多少，特殊的人偶——如大江户人偶和歌利亚人偶更像是 BOMB 一样的存在，数量虽然有限不过集齐一定点数会自动补充。游戏中可以捡到幻想乡住民们的手记，可以从侧面了解故事剧情，不过这故事的剧情真有人会在意嘛……既然是捡垃圾，那么来自幻想乡之外的奇怪道具也是少不了的，像是禁止标志牌之类的也能被捡到并进入道具鉴赏（垃圾鉴定？）中。总之如果你没有密集恐惧症或是太在意画面或者特别晕 3D 的话，这款游戏还是挺好玩的。











東方クエスト
～無限のスペルカード～

中译：勇者斗东方～无限的 SPELL CARD～
制作方：苺坊主
游戏主页：http://wp.gensoukyou.org/thq/

自苍神异变的二月后，已经是红叶飞舞的十月之末。

本地望族稗田家的某间房间里忽然出现了与异空间连接的神秘大门。

根据稗田家流传下来的文献记载，这似乎和以前发生在村庄里的怪异事件相同。

如今，少女们开始了异变的解决之路。

在苺坊主的东方同人系列作品世界观中，本作属于外传性质的作品。自『東方蒼神縁起』以来，苺坊主的东方 RPG 便成了东方系同人游戏中最有人气的作品系列。本次虽然不是正统续作（缘起的第三部『東方玄夢妖譚』预订于 2013 年冬颁布），不过也是诸多玩家翘首以

出了重新制作的作品，从立绘到内容和从前完全不同。

本作的操作感和打击感都不错，但控制起来略麻烦，手柄比键盘的发挥应该会更好。游戏中有ARPG要素，场景设置类似恶魔城的房间联通，每通一小关都可以用得到的点数来升级个人属性，正确的升级顺序和活用SC能够降低不少难度。刷刷刷的要素刚刚好，玩起来也很有趣，好评！





待的大作，苺坊主的大名也自然不必多言。这次的作品从标题就可以看出捏他自『Dragon Quest（勇者斗恶龙）』，在游戏的基本内容里也可以看出很多地方山寨了NDS平台上的的DQ9，不过战斗部分却给人『浪漫沙加』的印象。

游戏的基本套路就是从任务板接受任务、下迷宫打怪开箱刷SPELL CARD、整理战利品抽奖合成道具、用SC组合新迷宫属性再接受新任务。任务的报酬是蓝点和硬币，硬币用来在老虎机上抽奖，点数则用来合成或强化道具。特别要说的是，抽奖机和合成道具机的音效非常弱智……这次在迷宫做得到的SC并非需要角色装备的技能，而是作为组合迷宫的“材料”。由不同的SC可以组合出不同等级、属性、时间（深度）等不同的迷宫，同时还有稀有迷宫的存在。由于故事发生在稗田家，于是稗田阿求就变成了最重要的万能NPC——交任务、送点数、提供各种服务等无一不少。本次的角色的MP被固定为只有5点，每回合自动恢复1点，简化了角色培养，每个角色都有自己的技能树，同时有各自独特的技能存在。官方还有EX角色特典码等内容，但需要推特联动，对于只玩0元版的我们来说只有看看的份。本作的缺点也很多，由于地图是由三个SC组合而成的，于是地图的总数量变成了SC总数量的立方……而且重复内容过多，对于完美主义者来说简直是刷刷刷地狱。不过怎么玩是玩家自己的事，对于仅仅想娱乐的玩家来说，每天刷几次迷宫也是挺休闲的事不是吗？

めいどめいどめいず

中译：女仆制造迷宫
制作方：トッパツプラン
游戏主页：http://totupura.sakura.ne.jp/

红魔馆的女仆长十六夜咲夜有着多种多样的工作。

从所有的家务杂事到摆桌放茶杯、从准备宴会到园艺摄影、从钓鱼捉虫到放飞火箭，等等等等……

于是她因为感冒倒下了。

首先发现这点的是午茶时间没找到跟班的馆之主人，因为去找帕秋莉而打开了图书馆大门的她发现面前本应是图书馆的地方充满了外部空间。

蕾米莉亚：“红魔馆的空间很奇怪不是吗？”

『MAID MADE MAZE』是一款很有趣的ACT作品，主角是因为女仆长因病翘班而不得不独自面对异变的大小姐。制作方是曾经制作过东方大运动会的Top Arts Plan，这次估计觉得玩家会审美疲劳外带老本不能吃三代于是拿







バレットリポート

中译：弹丸取材
制作方：AQUA STYLE
游戏主页：http://www.aquastyle.org/

这里是集结了幻想乡各路魑魅魍魉的危险之处——妖怪之山。

发行了报道幻想乡各种事件的捏造报纸“文文。新闻”的天狗射命丸文正是住在这座山上。

今天一如既往地没什么事可说，想要捏造小道消息的文被椛所告知出现了异变。

于是为了寻找捏他而出动，这就是两位天狗的弹丸调查——BULLET REPORT！

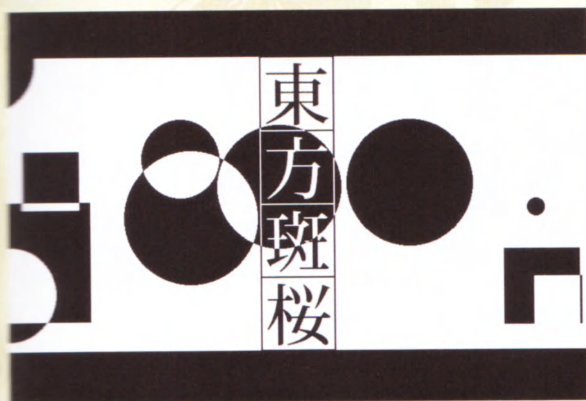


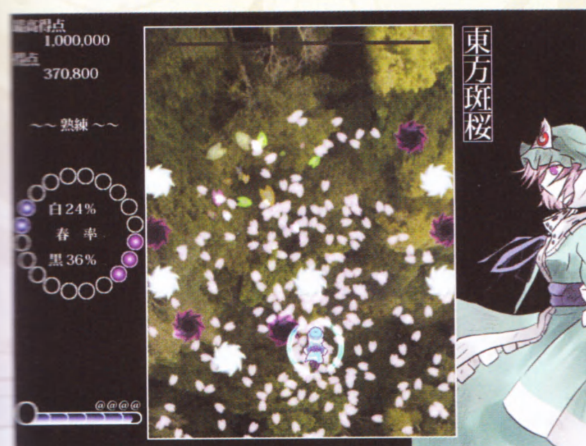


可以说这款游戏是本次放流物中最麻烦的一部：想玩就要先破解，各种补丁更新了就不能玩，想改键位还要断网，运行也要 APP 等等，不过制作公司 AQUA STYLE 好歹也是业界大手，游戏素质更是摆在那没什么可说的。这部作品是东方二次同人游戏里少有的肉弹式作品，一开始就是文文飞踢痛扁三妖精。每关有着各自的隐藏要素解锁条件，如连击 N 下之类。游戏的难度略高，尤其用键盘简直能让人打到想死，默认的奇葩键位更是会让人怒砸键盘，看来以后打游戏手柄是必备基础设备了。

東方斑桜

中译：东方斑樱
制作方：幽々燦々
游戏主页：http://yuyusansan.web.fc2.com/2nd_Project/html/top.html





正如作品名所示，这是一款『斑鸠』的东方化同人作品。主角是可以黑白变色的幽幽子，整个游戏也充满了黑白色彩。粗看上去游戏画面简陋粗糙，但实际上作品框架内的画面、气氛和音乐都非常到位，仅仅 38M 的容量能做成这样，实在是一款小而精悍的作品。

レミリア 3D アクション（仮） Ver.C84

中译：蕾米莉亚 3D C84 体验版
制作方：あんかけスパ
游 戏 主 页：http://yuyusansan.web.fc2.com/2nd_Project/html/top.html

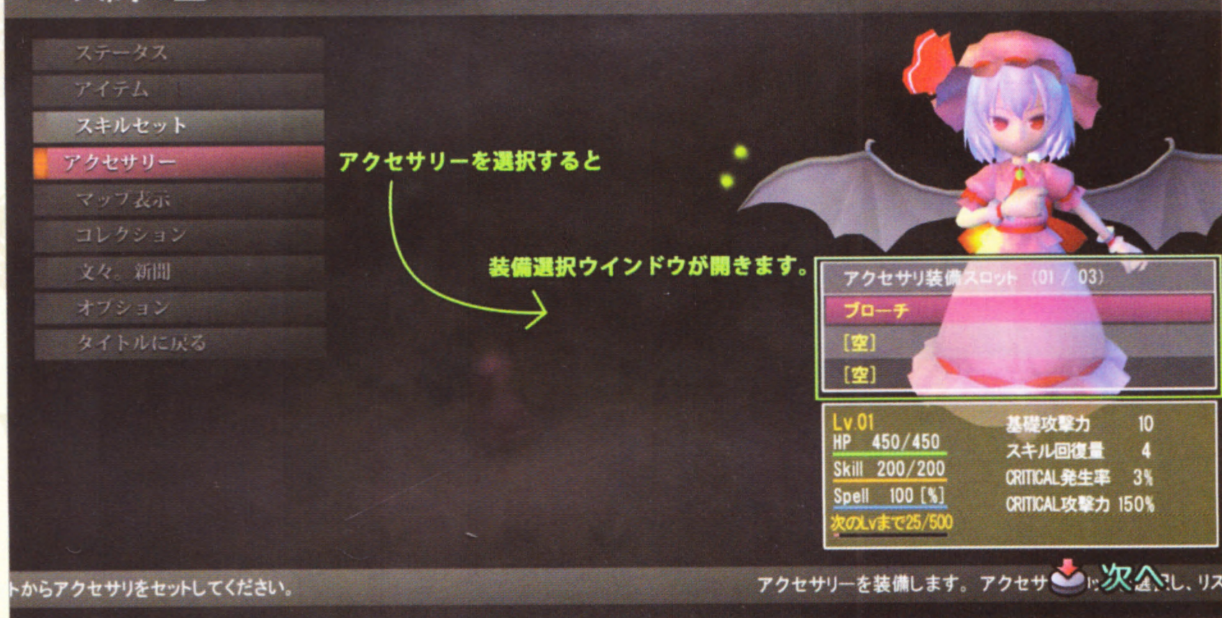
当她在 C82 亮相的时候，玩家们发出的是惊叹，当她在 C84 再度亮相时，玩家就只剩叹息了。这次在 C84 上あんかけスパ推出的依然是这部半成品作品，作为在 C81 上出尽风头的『妖妖剑戟梦想』的续作，这部以大小姐为主角的同类型作品曾被报以很高的期望。其实就算是这次这个半成品玩起来也相当不错——优美的音乐、美丽的画面、丰富（？）的装备，不过再怎么好这依然是一部体验版，只是一部体验版，因为很重要所以要说两遍。

幻想郷泰戦 永夜抄＋α ～先行実装版～

中译：幻想乡泰战 永夜抄＋α ～先行实装版～
制作方：Under the Gun
游戏主页：http://under-the-gun.jp/taisen/index.html

又是一部以前介绍过的万年坑作，其实这玩意就是个英雄对抽版的 DOTA 嘛！当然你要非说是 LOL 也没办法……所谓“先行实装版”是指内容尚未达到当初放出的容量——简单的









20 永遠の巫女 博麗霊夢
Illust.Riv
HP 500
攻 70 守 75 知 75
射 4 速 3
特技 カリスマ
スペルカード 霊符「夢想封印」 6
一定時間、範囲内の味方パーティの
攻撃力・防御力を上昇させる。
その効果は、発動時のパワーゲージの量に比例する。
誰にでも優しく、そして厳しい博麗の巫女。
異変の解決を生業と公言しており、今日も異変解決・幻想郷の平和を口
実にして妖怪退治に精を出しているようだ。
戻る

说就是作者能力不足啦！总之这是一个介乎与体验版和正式版之间的东西，至于和以前相比分辨率等系统方面存在的问题依然没什么大的改善，不过每次进游戏的立绘都是随机的，可见作者还是很用心的——等等，用心的地方错了吧！

天壌のテンペスト

中译：天地的暴风雨
制作方：Lion Heart
游戏主页：http://shakna.jp/Tempest/

在神灵的骚动平息的许久之后，某日，幻想乡全域被地震所袭击。

在幻想乡的地震之前会有来自龙宫使者的预告，这次也因为这个预告而没有产生被害情况。

人类和妖怪们纷纷松了一口气，回归了日常，但第二天地震再度来临。

次一日，再次一日，地震不停地发生着，无尽的晃动让人类的不安渐渐积累。

回想起以前天人造成的骚动，各处都目击到在地震的影子中比比皆是举动可疑的妖怪。

这场新的异变之影扩散开来，幻想乡逐渐被不安和焦虑所笼罩。



这也是从前介绍过的作品，不过在本次C84上发布的是完成版，真的是完成版！制作方Lion Heart可以说是在国内非常有名的社团了，当年的『东方烈华传』更是许多东方同人游戏玩家的入坑之作。以前介绍过的试玩版就已经带给了玩家非常强烈的震撼，这次的完成版给人的体验更胜一筹。无论从音乐、控制手感、打击感和画面演出无一不是一流水准，可以说是本届C84不可不玩的作品之一。废话根本不用笔者多说，玩一下你就全明白了。





アインスリング

中译：第一之环
制作方：ZWEi
游戏主页：http://www.team-zwei.com/

这是一款横版射击游戏『宇宙巡航机』的东方化同人。作品最大的特点是可以双打，除此之外倒是没什么特别的了。画面的构成简单，敌人种类单一，很多地方都被设计成不合理的初见杀，操作感也一般。不过自机用的角色是云居一轮 / 云山和村纱水蜜这一点倒是蛮特别的。制作方 ZWEi 所制作过的 3 款东方作品全部都是以村纱水蜜为主角的，真可谓死忠船长控……







東方の迷宮 2

中译：东方迷宫 2
制作方：偽英国紳士団
游戏主页：
http://www.geocities.jp/aaa_3peso/

从标题 LOGO 就能看出来，这款游戏是『世界树迷宫』的东方化同人作品，玩过前作的人在打开本作之后的第一个想法一定是“作者换人了吧？”诞生在 2009 年的前作『東方の迷宮』和本次续作从人设上看起来就好像梦想夏乡 1 和 2 的人设差别一样（好像有什么东西中枪了……）。这部作品有着精致的标题、华丽的立绘、强大的画面、优美的音乐、闪瞎氪金狗眼的人设，但这一切都掩盖不了那该死的难度……

是的，这款游戏的难度非常高，非常非常高，非常非常非常高。作为一款走格子的探索类 RPG 游戏，遇到的敌人强弱差异非常大，弱的敌人可以每人一下直接砸死，强的敌人能让你的行动条读满之前就干掉你的角色。游戏在迷宫中四处收集可以加入队伍的伙伴这一点很有趣，角色升级需要玩家自己来分配经验，钱也可以直接来强化角色，但游戏总体难度依然非常高。总之无论优点缺点，这款游戏的难度已经不是 S/L 大法就可以解决的了，欢迎各路喜爱自虐寻求目标或是画面人设控的玩家前来寻找人参的真谛……











東方バトルレイダーズ

中译：东方战袭
制作方：はちみつくまさん
游戏主页：http://www.hachikuma.net/

这款塔防类作品有着一个非常大的噱头——五社联合。由はちみつくまさん主导作品制作，AQUA STYLE 绘制封面图，神奈川電子技术研究所进行程式编写，小松菜屋进行剧情构造，莓坊主负责画面制作。五基友合作看起来很 NB 是不是？但因为莓坊主的偷懒（怎么又是你），成品就像是『东方百鬼合战』的升级版。

游戏的基本内容就是操纵角色来进行“防守”，干掉所有进攻的敌人，获得战利品并可以解锁更多的角色，但游戏本身最大的问题在于极其糟糕的操作感。鼠标点击跟不上敌人的速度，就算用键盘的数字键来控制也没办法抵消这款作品糟糕的 AI——也许是有意这么设置的？不点击主动攻击的话角色就会傻站着等到敌人攻击之后才会出手反击，敌人都会优先去打奶妈型角色，而且角色被远程攻击打到之后也不会主动去寻找敌人反击，说是塔防也不能真像塔一样站着不动啊……总之玩起来的感觉相当糟糕就是了。



非东方部分

マジカルバトルフェスタ・魔法少女☆星咲いおん

中译：魔法少女武斗嘉年华·魔法少女☆星咲伊音

制作方：飛翔システム

游戏主页：http://fly-system.net/product/mbf/

在不远的未来，为了代替枯竭的能源资源，人们在自然界中发现了未知的物质。

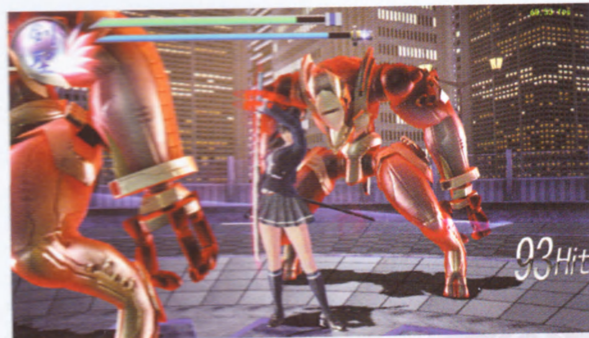
随着对这种被称作“魔素”的物质的研究的进行，一种新的能源“魔力”产生了。

世界各地的政府开始建造魔力炉，用以供给安定的魔力，随着各式各样的应用，魔力开始主导人类生活和发展。在此之时，世界各地忽然出现了名为“妖魔”的异形，为了对抗放出瘴气污染四周的妖魔，魔力炉的管理组织创立了培育以魔力武器对抗妖魔的“魔导士”的“魔导机关 TEOS”。

魔导士们与妖魔开始了无休止的战斗，为了增强战斗力，提高魔导士们的战斗技术，选出一流魔导士“神圣魔导士”，TEOS 决定举办竞技大会。追求纯粹力量之人、因羁绊而前来之人、怀抱着梦想与希望的魔导士们……武斗嘉年华就此开幕。

在 Niconico 上播放的 C84 游戏作品预告中，第一部作品就是她。视频中那眼花缭乱的场面，强大的声优阵营，看上去还不错的画面都使得不少人开始期待这部坑了一年的作品的正式露面。在制作过程中，官方逐渐解锁游戏内容的手法也实在是钓足了玩家们的胃口。以实际拿到游戏后给笔者的感觉来看，操作感、打击感和画面都属上乘水准，魔导机（子机）组合阵型大家一起上的对战方式也很新颖。不过作为乱斗类型的游戏，视角切换的不便是最大的硬伤。作为卖点之一的声优配音也颇有让人期待落空的感觉，剧情中只有寥寥几句重复使用的句子是有语音的，剧情里大篇对白都只有开头的短语有声音，其他就都是战斗时的配音了。作为对战类游戏基本内容之一的角色强弱平衡度也并不算优秀，某些角色可以轻松厨死如女主角星咲伊音这种“全面型”的肉脚。本作可以联机，群战时四名角色带上各自的子机群殴起来倒是很爽快，强烈推荐给有条件联机的玩家来玩。







巫剑神威控

中译：巫剑神威控

制作方：Zenith Blue

游戏主页：http://zenithblue0.blog.fc2.com/

女子高生，日本刀，斩妖除魔。总体来说，这是一款角色模型比游戏更有看点的作品。游戏在开头用全配音加 CG 的方式讲述了怎么看都很中二的故事背景，然后又加上了一段已经被用烂掉的老套决斗来说明看上去就是最终 BOSS 的另一个妹子原来是好友兼宿敌之类，最后的正片就是女子高中生大战变态西服人。游戏中的敌人的造型千篇一律，行动方式也非常单一，只有 BOSS 造型还略有看点——注意只有造型而已。作为割草游戏，砍起来一点也不爽才是最大的差评点。打击感薄弱，主角的攻击动作和行动模式太过单一，敌人的格挡初期很难破解，玩家想要新的攻击手段就要在砍砍砍踢踢踢中重复收割 400SP 用以解锁两个稍微爽快点的技能，格挡反击之类的“必备”技







就还要再去刷 400 点，不过还没等这 SP 点数凑满，BOSS 就出来了。可以说制作方 Zenith Blue 把心思全放在了模型的精细度和画面效果上，完全没有考虑用户体验这一点，不过能用仅仅 130 多 MB 作出这样一款 3D 作品还是很强大的。如果玩家有个好用的手柄，再能先忍受个几十分钟都不爽快的割草的话，这款作品应该还是可以玩的下去的……大概。

冒険者の町を作ろう！2

中译：建造冒险家的小镇吧！ 2
制作方：玉藻スタジオ
游戏主页：http://tamamo.xii.jp/

在威利艾尔王国的暴动中失去双亲的凯继承了村长的位置，但他正在为村庄的运营而苦恼。忽然出现的摄政王密斯提尔带来了新任町村监察官克拉莉丝——曾经的公主，在暴动中去世的国王的女儿。于是两位在暴动中失去双亲的人走到了一起。

与克拉莉丝一同前来的勇者萨拉向凯提出了将村庄打造为“冒险者小镇”的提案。

于是凯决定集结冒险者的力量，让村庄发展壮大。

经营村庄，吸引冒险者前来并保护村庄不受魔物袭击，并且和几位少女 NPC 搞好关系……这是 2011 年发售的『冒険者の町を作ろう！』的续作。游戏的玩法就是建设村庄设施，经营各种店铺，并吸引冒险者前来消费驻扎，还要兼顾冒险者的探险和保护村庄等。但这次游戏的操作感比起前作来更糟了，冒险者们的 AI 也略弱智，揣着钱不买东西、一窝蜂乱跑、行动速度比怪物动的慢等等，在怪物攻击村庄的时候几乎派不上用场。因为怪物进攻会从各个方向一起来，建在外围的基础设施也就免不了被时刻推倒重练。地下城的部分和前作差不多，没什么变化。游戏整体算不上改头换面，倒是和谐部分进化了许多，还有语音……总之这又是一款“用心用错地方了吧”的作品。









リーメベルタ ~願いを叶える秘宝と塔の守り人~

中译：Rime Berta
~实现愿望的秘宝与塔的守护人~
制作方：NEXT-SOFT+
游戏主页：
http://plus.next-soft.net/RB/index.html

在没有地图、杳无人烟的偏僻之地桑提亚有一座直达天际的巨大高塔。

在塔的旁边有一个叫做桑提的小村落，这座村庄自古就流传着“无论什么愿望都能实现的秘宝”的传说。

在那一日，桑提的人们接二连三地病倒，这时少女想起了塔的传说。

“无论什么愿望都可以实现——”

相信着这个传说，少女进入了高塔之中。

这部作品也是历经多部试玩版的万年大坑之一，这次终于在 C84 放出了制品版。简单来说这部作品就是换了张脸的『皇家骑士团（OgreBattle）』之中的死者宫殿，只不过角色都变成了少女，死宫也换成了高塔。和『皇家骑士团』同样，在关卡战斗中的地形和角色面向对战斗结果的影响非常大，角色加入队伍、转职等也都和『皇家骑士团』如出一辙。作品的总体感觉很清爽，音乐也很治愈，在剧情中还有全程的语音，让人倍感良心，只是在这种淡淡忧伤的故事背景下一群少女都在打打杀杀实在是大煞风景……

魔王軍へようこそ 4 - 闇の魔王 -

中译：欢迎来到魔王军 4 – 暗之魔王 –
制作方：ののの通信
游戏主页：http://nonono-t.com/

根据历史书的记载中，魔族一直不敌人类，历史中所出现的勇者都拥有着强大的力量。

隆达路齐亚也被卷入了同样的命运，大神官集结了众多魔族的力量也没能阻止三位勇者的进攻。

望着勇者的军队蹂躏一切，幸存下来的魔族感叹着：

“这样下去魔族就要灭亡了，只有‘那个男人’的力量才能挽回这一切。”

“那个男人”是迄今为止历史书上唯一没有记载的例外，在战斗中一次都没有败给过勇者。

“能够胜过勇者的男人”再度统军之日即将到来。

开店赚钱、用钱养魔物、发展军力，忽然觉得最近几年这种模式套路的作品变多了。这款作品的前作距今已有 3 年之久，不过老实说本作和前作的差别也不大，除了系统上的一些微小变化之外和前作几乎没什么不同之处。怪物的培养相当自由，技能随便点，商店也是随便设置设置就能来钱。虽然游戏的节奏不算快，但在 90 天内如果打不过最终敌人是会被剧情杀的需要注意。剧情方面就是 GAL 的模式，和谐要素满载，不过作品并没有语音，画面表现也一般般。最后要说的就是，这次的女主角真的不如以前的秘书萌啊……



结语

由于篇幅有限，本次的 C84 游戏扫雷暂时告一段落，不知道各位玩家有什么喜欢的作品呢。受 C84 游戏资源的影响，截至完稿时还有许多有趣的作品没有放流情报，我们在这里也只能介绍部分作品。今后如果有更加有趣的作品笔者还会补上一篇后文的。▲





ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 东方神奈控、JEDI
■美编 / 迷梦

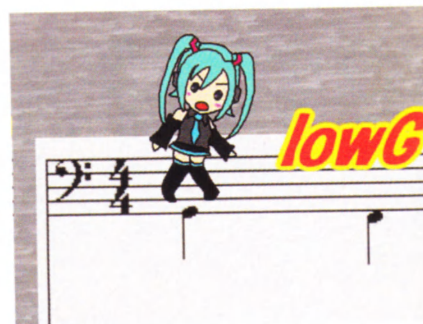
哈罗亲爱的小伙伴们，中秋和国庆过得怎么样？是不是在家补番补 nico 新曲呢？首先要特地说一下上期提到的 keeno 新专辑『in the rain』终于无事无延期地准时发行了，真是可喜可贺可喜可贺！本月的 nico 依然潮起云涌话题多多，除了例行各位 P 主的新投稿新专辑之外，舞见版块和唱见版块也都有强者出山。另外本届即第十一届的 MMD 杯大赛顺利落下了帷幕，本期也将就这一次的大赛做一个小小的总结，希望对 MMD 这块关注不高的读者朋友们也能找到一些新的兴趣点。

【初音ミク】低音厨音域テスト【オリジナルPV】
【初音ミク】高音厨音域テスト【オリジナルPV】

番号：sm21666380、sm21647485 作者：木村わいP

首先还是要说到大家很是关心的 Vocaloid 版块。如果以前有关注某些唱见生放送的读者，可能会记得有一段时间在唱见中流行的音域测试，最常见的有动画歌曲从低音到高音的串烧，唱见们做这个测试往往能带来不少趣味。这回 Vocaloid 的 P 主木村わいP（mylist/34084050）索性以此为主题做了这么一个系列投稿，一时之间各路对自己有信心（或是无信心 233）的唱见纷纷翻唱加入测试，连 Tag 都贴心地出现了"高音域合格者"、"低音域不合格者"等。这两者自从 8 月底投稿后就获得了不错的关注度，特别是高音域有不少人去尝试，有一些作品也确实很厉害，还吸引了一些压根不在唱见版块投稿的人士纷纷去挑战自己的音域呢，有兴趣的读者朋友们不妨也试试看！新作还有滑舌测试呢 w





天ノ弱 -みきとPのアレンジ-【MAYU】

番号：sm21668314 原作：164 重编曲：みきとP

本月关于 164 的消息其实有两个，第一是他新专辑『BLURRY』的消息和试听（番号：sm21683199），第二就是他这首超人气作『天ノ弱』的再次"焕发光彩"。

Arrange 即为重新编曲，Nico 有几位 P 主在重编曲方面倒是相当勤快，keeno 这次新专辑店铺特典中有一项也是他自己重编曲的两首作品。这次みきとP则选了 164 的『天ノ弱』来进行重编曲，『天ノ弱』作为一首大红大紫的作品，重编曲要改变听众们的既有印象并且还能接受这种改编是很不容易的，但是みきとP这次做的很不错，整体氛围都改变了，难怪能收获好评无数了。顺带一提『天ノ弱』已经小说化，小说版将于 9 月 30 日正式在日本发售。

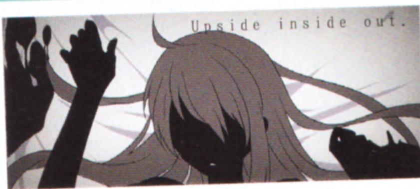


NICONICO

【鏡音レン】聖槍爆裂ボーイ【オリジナル】

番号：sm21702752 作者：れるりり 、もじゃ

最近笔者只要看到れるりり的新作，就有一种“何弃疗”的深深无力感 www『脳漿炸裂ガール』还能说是中二洗脑中毒曲，只是有着稍微的性暗示，到了这首新曲题目就让人无法直视（扶额），歌词就更不用说何等赤裸裸了，没被举报枪毙真是烧了高香（纳尼？）。不过同系列的中毒性依然给这首曲子带来了大量好评，几位当红唱见的翻唱也侧面给这首原创歌曲的翻红继续添砖加瓦。据说更加“糟糕”的专辑也已经在计划中了，从已经放出的曲目列表来看，三观又被重新刷新了，不知道成品会有多疯狂呢？









【初投稿】ぼくとわたしとニコニコ動画を夏感満載で歌ってみた【幸子】

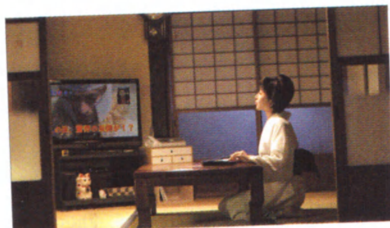
番号：sm21765459 作者：小林幸子

红白歌会在日本的地位就和我们的春节联欢晚会一样，所以歌手们也都以能登上红白歌会的舞台为荣，登台的次数越多，也就意味着歌手的实力地位越强。小林幸子就是其中的佼佼者，可能大家对她并不是很熟，毕竟部分读者对岛国的演歌艺术还是不太能接受，更别说喜爱了。简单来说，小林幸子 10 岁就发表专辑，而且还卖出了 20 万张，更是一位连续在红白歌会出场超过 30 次的超级大咖（1979-2011 连续 33 年出场），曾担任整场红白歌会的压轴歌手，大小奖项更是不计其数。所以地位超然的小林幸子竟然跑来唱了 nico 名曲『ぼくとわたしとニコニコ動画』简直让人不敢想象，但这事儿就是发生了，nico 真是无所不能的神奇领域呢！这次演唱演歌的小林幸子与日本传统乐器演奏乐团“杵家七三社中”合作的这首作品也相当推荐不怎么接触演歌的读者去听听看，PV 也相当有意思，体现了 nico 这一网络平台特有的娱乐性。











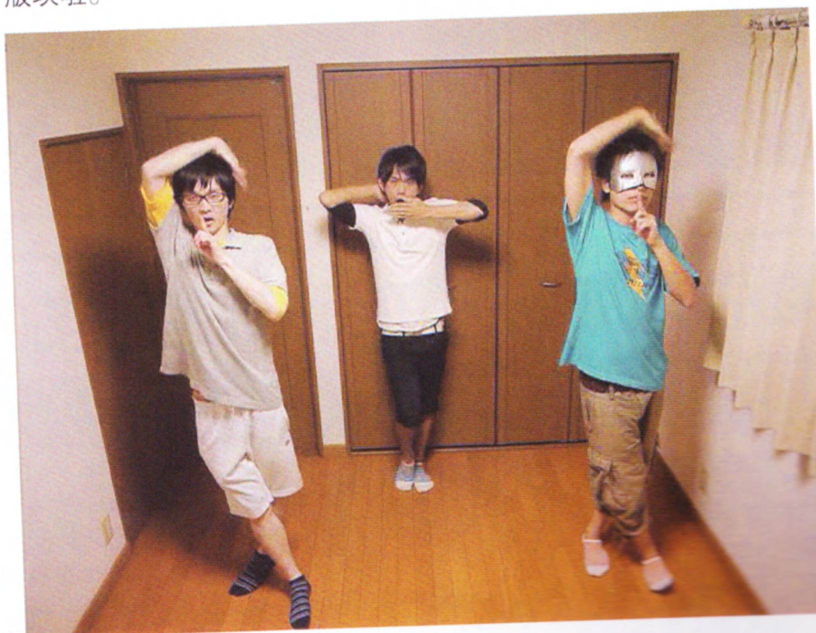


男3人でPerfume - Spending all my timeを踊ってみた

番号：sm21765335 作者：Perfumen

2010 年 11 月 20 日，在 nico 舞见版块十分知名的组合“Perfumen”宣布活动停止，投稿了最后一首作品『男 3 人で Perfume - ねぇ を踊ってみた』，让人觉得很是遗憾。Perfume 是日本一支三人女子流行电子音乐组合，也是时下日本最当红的乐团之一。而“Perfumen”这个组合从名字上就知道是只跳 Perfume 歌曲的组合，不过成员就换成了三个男生 w 由于其超高的完成度而一直被津津乐道，还曾和正主 Perfume 同台表演过，可说是官方认证的舞蹈组合。在时隔将近 2 年的今日，竟然能等到这个组合的复活！还是那个小小的房间，还是这三位成员，不过舞技都各自有了新的进步，还是很让人想感慨时光如流水的……回来就好，作为观众的我们能再次有好作品可以看，无疑才是最幸福的。

此外许久不见的 DECO*27 也有和 40mP 合作的新作【DECO*27 × 40mP】HOME【Music Video】（番号：1377510142），ゆよゆっぺ新作【巡音ルカ】Rock'n'Roll Riot【オリジナル】（番号：sm21693527）也不容错过，女子力高得惊人、来自 piko 的翻唱作品【ピコ】妄想税 うたってみたピ ω ゚コ（sm21878832）更是要全力推荐给大家！下面我们就转入 MMD 版块啦。







第11届MMD杯总结

上期我们说到了第 11 届 MMD 杯在 9 月闭幕，本次大会诞生了不少优秀的作品，本次我们就延期为大家做一个汇报。

我们首先了解一下规则。MMD 杯举办平台为 niconico，赛程分两部分，组织方会提前发布可供参赛选手选择的主题，参赛选手选定主题之后首先参加的是只发布预告短片部分的预选赛，然后才是全片发布的正式赛，成绩以 mylist 数作为得分依据，至今已举行了 11 届，每一届上都能涌现出各种不同风格的作品，除了传统意义上的奖项还设立有特别奖等。往年的精品哪怕现在看来也依然令人惊叹，如再生已将近 300 万的『【第 8 回 MMD 杯本選】MMDDFF【FF 再現バトル】』（sm16944590）是以超高水准模仿的 FF 开头动画而成为话题作。

今年 4 月发布的题目有 8 个，怎么理解都是允许的，比如这次主题之一的“东北”据说就有因为 apple－苹果－东北特产－东北这样的逻辑而选了 Bad apple 来做的 www。7 月预选赛，8 月正式赛，9 月顺利决出各奖项闭幕。下面让我们先说一说今年 7 月 ~9 月举行的 MMD 杯中的获奖作品。

综合奖：mylist数最高的三个作品

1.ルパン三世VSアイドルマスター

番号：sm21606743 作者：D-2

鲁邦三世是日本大街小巷知名度很高的作品，可谓国民动画之一。这次比赛的头奖第一名获得者就是这个以这位知名怪盗为主角的故事，这次他遇上了出自『偶像大师』的各位美少女们，想去偷一顶皇冠，又会发生什么样的故事呢？作者你的脑洞真是开得好大 www 不得冠军都不行啊（笑。这部作品对题材的掌控、众多角色的协调控制都很出色，整体也很符合鲁邦一贯的基调，以豪华的演员阵容为大家上演了一场高智商怪盗与笨蛋警察之间的喜剧。





2.かわいいと思ってはいけないMMD

番号：sm21614226 作者：6666

MMD 的制作者中，也有很多早已经在圈内打响了名号的制作者。比如这里的“6666”，早在第三届 MMD 杯中就取得了优胜，是活跃在 MMD 领域非常知名的 Producer。这次本着“可爱即是正义”的中心思想制作的这个东方相关 MMD 也博得了大人气从而取得综合榜单的第二名，在观看这个 MMD 时，大概人会一直处于一张花痴脸的表情下吧（笑，开场的小初音真是可爱爆了！被评价为怎么看都不会腻味的名作。





3.ヤンデレの雪歩に死ぬほど愛されて眠れない「J」

番号：sm21631806 作者：柿竹

这是一对一点儿也不像的兄妹的故事（大雾）~~ 全篇都是这对兄妹的对话，笑点自然而然地就出来了。然后突然就神展开变成了妹妹黑化嫉妒家暴的剧情…… 听黑化妹妹说着哥哥超帅的台词，看着这样的哥哥真是……虽然女主在黑化也阻挡不住笑声啊 w 请大家务必去感受一下这份有意思的对比和女主的多次黑化变脸，就能明白为什么这部作品会成为本届的季军了。





NICONICO

其他优秀作品推荐：

多分魔理沙が一番T.A.Sだと思います。【MMDドラマ】

番号：sm21553880 作者：ベホイミ Project

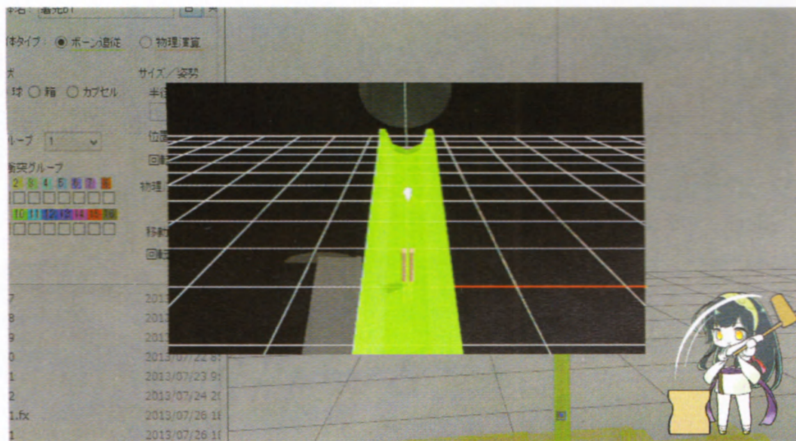
题目就透露了这是一个 MMD 小剧场作品，由大量 neta 满载的小剧场组成，东方的 fan 们估计能找到不少乐趣，当然优秀的制作质量也是必不可少的。从这部作品也能看到作者大开的脑洞 w 比赛也只是一个途径，只要是能让大家都看得开心就好！



物理演算 流しそうめん

番号：sm21471653 作者：ビリヤードP

这就是所谓的奇妙作品 ww 在观看动画日剧时，偶尔会看到日本人吃流水素面的场景，比如动画『白熊咖啡店』或者日剧『SPEC』中等等，而在这里吃面竟然成为了这个 MMD 的主题，看着 tag 上的"nico 制面部"的字样都觉得乐呵，但其实作品真的非常认真的从物理角度剖析了整个流水装置……喂喂作者，你的认真方向好像不太对啊 ww 就冲着这个构思，也得去看一下表示支持才对 ~



モザイクロール【ステージ配布&PV風】

番号：sm21603657 作者：ハイキックP

依然是正统派的杰作 PV，选曲 DECO*27 名作『モザイクロール』，最值得称道的是这部作品中 GUMI 流畅的动作，让人充分感受到热舞的魅力。仔细观察还能注意到 GUMI 可爱的表情。作者对镜头变换跟踪的处理也很出色，完全是标准 PV 的制作模式，背景舞台的华丽程度，还有各种与原作 PV 的互动都为整体添色不少。





威風堂々

番号：sm21607721 作者：あやはち、HAL、towa

正统派的杰作之一，如果要给视频取个新闻标题，估计会是"Vocaloid 大家族上阵银魂串场，热舞『威风堂堂』好评不断！"XD。不论是模型的精美度和动作的整体流畅度都完成得很不错，质量和光线处理很是理想，在镜头转换上也可圈可点，对于新手来说真是不可多得的参考作品，更别说作者还给出了部分模型的共享。▲





本届参赛作品数超过 800，对 MMD 爱好者可算是一场盛宴，连续播放的话更是可以播放 49 小时以上，这里对优秀作品的介绍也只是部分，其余的还是要靠大家自行发掘。MMD 杯说是比赛其本质不如说是一场制作技术交流大会，重点还是大家的尽情投入，欢乐才是最重要的。除了正统派的 3DCG 作品，也有很多的是 neta 作，也难怪会说 MMD 杯举办期间就像一场欢乐的祭典，连比赛委员会颁发的奖项都很欢乐，今年还有 M 字开脚奖呢（闭嘴）。不知道围观的读者朋友们有没有通过作品感受到制作者们的诚意和喜悦自豪呢？

作为本月的结语，最后还要提到由于『半泽直树』的走红而在 nico 出现的相关作品狂潮，不论是翻唱版块还是其他版块，总是能见到相关 neta，电视剧相关作品竟然在 ranking 上频频出现，这部电视剧真不愧是 80 年代以来民放剧收视率亚军的获得者（冠军是木村拓哉的『积木崩坏』）！真是让人等不及第二季的出现啦。这个月的内容由于有了 MMD 所以稍微扩充了一下，前段时间看到消息称今年只剩下最后 100 天，那么在年前最后的一段时间里，愿大家一切顺利，别忘记我们每一期的陪伴约定哦！那么那么，下回准时见 (o´・∀・)ノ ハーィ



从天马行空的“四叠半”到幽默诙谐的“有顶天”

A fall anime tourism to Kyouto

——秋风习习，诗意正浓的京都圣地巡礼之旅

■文/ 完蛋了的国王 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 /ASKI

在今年『二次元狂热』8 月号上，笔者有幸参与了对台湾圣地巡礼的先驱者 Hinac 老师进行的一次受益匪浅的深入访谈。作为一个圣地巡礼爱好者，笔者此前曾在『二次元研究』上撰写过圣地巡礼系列文章『出发！去三次元的世界』，可惜后来因为停刊等原因没能继续写下去。这次以对 Hinac 老师的访谈为契机让笔者再次燃起了圣地巡礼的热情，于是借着『有顶天家族』这部眼下最热门的圣地巡礼题材新番，对笔者去年曾经造访过的，也是极其中意的城市京都再次展开纸上的圣地巡礼之旅。同时也希望这个专栏能持续写下去，成为一个国内圣地巡礼爱好者交流的平台。

Morimi’s Kyouto complex

森见登美彦的京都情结

森见登美彦的老家是奈良县生驹市，学生时代就读于初高中一贯制的奈良女子大学文学部附属中学，毕业后考入京都大学农学部深造，并获得修士（研究生）学位。

笔者简单介绍下关西三个大的行政区大阪府、京都府和奈良县之间的地理位置关系，这样就会对森见的老家所在地有一个直观的印象。大阪府、京都府和奈良县在地图上呈一个三角形排列，大阪府在西紧靠大阪湾；京都府在东北方位，西南面与大阪府接壤，向北一直延伸到日本海；奈良县则在东南方位，西面与大阪府接壤，北面是京都府，南面则有三重县与和歌山县。生驹市所在的位置在奈良县的最西北角，西面与大阪府接壤，东北方向则直通京都府，是三个行政大区的交汇点。大阪与奈良之间隔了一条由丘陵组成的山脉叫生驹山地，主峰生驹山标高 642 米，就坐落于生驹市郊外，有连接大阪难波和奈良的近铁奈良线从这里通过，是从大阪进入奈良的一条交通要道。笔者搭乘近铁奈良线从大阪到奈良时，去生驹站的路上一直在爬坡，从车窗外可以远眺大阪平原的市区的景象。因此生驹市这个地方受大阪生活圈的影响要远超过奈良本身。生驹市出过两个 ACG 界大名鼎鼎的人物，一个是小说家森见，另一个就是声优植田佳奈，说植田佳奈的关西腔标准其实也是因为她在大阪长大更亲近大阪的关系，奈良的方言里关西味其实并不算很浓。

但是很有趣的一点是，森见登美彦此人在嘈杂喧闹的大阪、偏僻安逸的奈良和古韵犹存的京都三地中选择了后两者，而对前者没有多少好感。森见登美彦这个笔名中，森见是作者的本姓，登美彦则是根据生驹当地的一个日本神话中的神明登美长髓彦来命名的，由此可见他对本乡历史文化的眷恋。在因为大学升学而迁居京都后，森见的生活和创作重点又一下子移到了这座千年古都。自他的处女作『太阳之塔』开始，描写的对象就没有脱离过京都人和京都生活，其中比较有代表性的『四叠半神话大系』和『有顶天家族』先后被改编成了动画，剧中出现了大量京都实景，其实有不少都是这座著名旅游城市里的热门景点。有鉴于此，森见的作品也成为以京都为目的地的圣地巡礼之旅“圣经式”的指南书。



◀森见登美彦，日本小说家『有顶天家族』、『四叠半神话大系』原作者



▲鸭川三角洲



▲被视为京大标志性建筑物的时记台纪念馆

The Tatami Galaxy

四叠半神话大系：京大风物诗

之前提到森见登美彦自出道作『太阳之塔』开始就以京都作为舞台，确切来说是以京都大学作为最重要的一个舞台。『太阳之塔』和这里要介绍的『四叠半神话大系』都是带有半自传性质的私小说，两部作品的主人公“我”都是京都大学农学部的学生，区别是前一部中的“我”是个五年级的大龄延毕生，后一部中的“我”只有三年级。两部作品中都提到过的京都大学是日本一所风评口碑不亚于东大的著名国立大学，简称京大。校园本部位于京都市左京区的吉田本町，另有宇治和桂两个校区。农学部的校区在本部校区北面，以前也被称作“北校区”。

京大的历史悠久，最早可以追溯到 1861 年在长崎设立的长崎养生所（后改名为长崎精得馆），长崎作为德川幕府开放的唯一一个对外口岸，有机会接触到西方近代科学，也就是所谓“兰学”。精得馆在江户开设了学习理化学科的开成所，这所官方的教育机构后来演变成了东京大学的一部分。作为开成所的一个分支，明治政府于 1868 年在大阪开设了同样性质的舍密局，这所机构几经变更后在 1894 年成为京都第三高等学校，进而又在三年后的 1897 年升格为新成立的京都帝国大学，这就是现在京大的雏形。可能让国人有点无法接受的是，19 世纪末 20 世纪初在日本各地冒头的一系列帝国大学其实都是用甲午战争中清政府的赔款所建的，这样说来京大与中国倒也有些渊源。

作为关西首屈一指的国立大学，令学子们心驰神往的京大自然不缺少各方面的人才，在 ACG 领域里就涌现出 SF 作家小松左京（文学部）、推理小说家绫辻行人（教育学部）、漫画家若木民喜（文学部）、画师小梅京人（工学部研究生退学）、动画监督山本宽（文学部）、作曲家神前晓（工学部）等一批大家耳熟能详的人物。当然森见登美彦也算是与 ACG 密切相关的一位京大农学部毕业的优秀 OB，有趣的是现日本的头号通缉犯坂东国男和臭名昭著的台独分子李登辉也都曾就读于京大农学部，看来这里真是个奇葩荟萃的地方。

京都大学吉田校区位于左京区吉田本町今出川通和东大路通交界处的东南东北角，占地

路线设计：四条河原町——> 出町柳——> 鸭川三角洲——> 京都大学本部——> 京大吉田寮
游览时间：半天
游览花费：≤ 2000 日元

京都大学本部
地点：京都市左京区吉田本町
交通方式：京阪鸭东线、
睿山电铁本线出町柳站
巡礼价值：★★★



▲略显简朴的京都大学校门

不算很大，但所在学部很多，建筑密度相当高，以整体环境而言显得有些嘈杂。搭乘京阪鸭东线或者睿山电铁本线在出町柳站下车，沿今出川通向东步行 10 分钟左右便可到达。出町柳站紧靠鸭川边，一河之隔就可以看到鸭川三角洲，从京大步行到鸭川边也很方便。

作为公立大学当然是可以供普通人随意进出的，京大吉田校区内虽然拥有为数不少的保护建筑，但识别度最高，同时也是在『四畳半神话大系』里出现频率最高的当属校门正门和时记台纪念馆，其中校门还是京大的保护建筑。

京大吉田寮
地点：京都市左京区吉田近卫町
交通方式：京阪鸭东线神宫丸太町站
巡礼价值：★☆

曾在动画中出现过，主人公“我”居住的简陋下鸭幽水庄也是以吉田寮为原型设计的。现实中的京大吉田寮是远近闻名的日本四大学生自治宿舍之一，始建于 1913 年，是一座名副其实的百年老建筑，有北中南三栋二层建筑，共计 121 间宿舍，不过大小都在 6-10 叠之间，没有作品中出现的四叠半的超小间。寮本身已经相当破旧不堪，给人以摇摇欲坠的感觉，但正因为是日本闻名的学生自治寮，校方始终无法将其推倒重建。不过吉田寮毕竟交通便利，而且租金非常便宜，月租 400 日元，水电煤 1600 日元，外加 500 日元管理费，仅仅 2500 日元就能入住了。

出町柳 / 鸭川三角洲 / 贺茂大桥
地点：京都市左京区
交通方式：京阪鸭东线、
睿山电铁本线出町柳站
巡礼价值：★★★☆

出町柳是鸭川东岸的一个地名，以出町和栽有柳树的十字路口两个称呼合二为一得来。出町柳本身并不是一个很有人气的观光地，但在其周边有京都最有名的京都大学和同志社大学两所名校的本部（分别在鸭川的东西两岸），北面则有下鸭神社和纠之森，可以说是一个相当具有人文气息的场所。

△插画师バーニア600笔下的女生和京大吉田寮


△树荫遮蔽照不到阳光的纠之森显得阴森静谧


△下鸭神社楼门

京都两条重要的电车线路京阪本线和睿山电铁本线在出町柳交汇，出町柳站背后不远处就是鸭川三角洲，也就是『四叠半』动画 OP 和第一话里出现过的地方，在『玉子市场』和『轻音少女』中也有镜头闪现。这里是贺茂川和高野川交汇的地方，合流以后就叫鸭川。鸭川三角洲背后是茂密的纠之森，穿过森林则是下鸭神社。在两条河流刚刚交汇的地方有一座桥叫贺茂大桥，动画中有很多镜头就是在桥上取景的，从这里可以将鸭川三角洲尽收眼底。

The Eccentric Family

有顶天家族：魅力京都

如果说 2005 年出版的『四畳半神话大系』只是以一个京大学生的视角将京都生活限定于出町柳和京大校园这么一小块地方，单单只是一首歌颂京大的风物诗的话，那么两年后发表的『有顶天家族』则是一部能够真正诠释森见登美彦心目中最唯美、最古风、最逍遥的京都生活写照的抒情散文集。就以笔者对京都的粗鄙认识而言，这是一座值得花费些光阴来细细品味的城市，京都历史的厚重感刻在了每一块不经意走过的石板上，京都美妙的景色融入到了城市的每一个角落里，而京都人不紧不慢的生活方式则体现在他们日常的举手投足中。这里既有寺庙林立的晨钟暮鼓，也有四条乌丸的熙熙攘攘，春天你可以在哲学之道上一边赏樱一边感受东山文化的静谧低调，而到了秋天的岚山渡月桥边则完全沉浸在一片如火一般热情的红叶之间。古朴与现代，历史与潮流，安静与奔放，雅致与戏谑，时间与空间，有形与无形……很多种不同的，甚至是矛盾的元素在这里交汇，相融，互补，然后呈现出各自的精彩，这便是京都作为一座千年古都，也作为日本最负盛名的观光城市最令人感到神奇和怦然心动的地方。

自公元 794 年桓武天皇迁都平安京以来，京都行使其作为日本国国都的使命整整 1074 年，直到 1868 年明治天皇定都江户并命名为东京，京都才逐渐丧失了作为首都的机能和地位。在此之前，京都一直是包括天皇在内的皇族居住的地方，这里也一直保留着供皇族居住的京都御苑，地点就在鸭川西岸的上京区，这里的大部分地区目前已作为公园向公众开放，御苑的核心部分只要提前提出申请的话也可以安排参观，现在的京都御苑已不再是皇族禁地，完全放下了尊贵的身段体现出了亲民的一面。



▼▲动画实景对比：四条南座



现在的京都市很多地方还原封不动地保留着千年前平安京时代的模样，尤其是各种保护完好的寺院和神社，很多都已经列入了联合国教科文组织拟定的世界文化遗产和日本各级政府划定的受保护的古建筑名单。除此之外，京都每年举办的一些如葵祭、祇园祭、五山送火等祭奠也都是自平安时代以来传承下来的具有千年历史的古老民俗活动。这些独具京都色彩的祭奠活动和饱含文化积淀的历史建筑一起，都成为每年吸引大量海内外游客趋之若鹜的核心旅游资源。

当然，作为最能够体现京都韵味的文化瑰宝，任何以京都为舞台的 ACG 作品都会不吝在剧中大量加入京都的实景，尤其是知名景点，以勾起观众的亲切感，而在有当地旅游观光部门配合协助的前提下，实景的曝光会更多，更有针对性，景致的还原度也会更高，目的当然是吸引观众前往圣地巡礼。以『有顶天家族』为例，动画在拍摄过程中得到了左京区、上京区和东山区的大力支持，这些区域本来就对 ACG 作品的取景不会感到陌生，左京区此前在『四叠半』拍摄时也给予过帮助，而这次坐落于东山区四条的南座甚至还成为了『有顶天』动画的赞助商之一，堂堂出现在了 OP 里，可见作为舞台本身的拍摄地与作为媒介的动画两者间已经到了水乳交融，密不可分的程度。

路线设计：四条河原町——> 四条南座——> 六道珍皇寺——> 下鸭神社 / 纠之森——> 出町商店街——> 夷川发电所——> 二条城——> 乌丸四条——> 贺茂川大桥（五山送火，季节限定）
游览时间：一天
游览花费：≤ 5000 日元



▼▲动画实景对比：出町桝形商店街



出町商店街
地点：京都市上京区河原町通寺町通交界处
交通方式：京阪鸭东线、
睿山电铁本线出町柳站
巡礼价值：★★★☆



▼▲动画实景对比：出町桝形商店街入口



出町商业街原本是贺茂川边靠近京都御苑的一条普普通通的商店街，全名是出町桝形商店街，全长 164 米，有以经营食品和服装为主的店铺 44 家。这条发迹于江户时代的商店街在 ACG 领域可是名气相当不小的，此前京都动画的原创新番『玉子市场』在设计舞台兔子山商店街时就以出町商店街作为原型加以参考，这次『有顶天家族』又把此地作为实景拍摄地，一时间吸引到很多圣地巡礼爱好者来此一游。



▼▲动画实景对比：
出町桝形商店街地上的彩色瓷砖





▼▲动画实景对比：出町商店街悬挂的鲭鱼模型



这条商店街从视觉上说几个比较有特点的地方。位于河原町通的入口处写有“桝形”字样的招牌，“桝（jie）”在汉语中是生僻字，在日语中也不常使用，意思是酒杯，那么所谓桝形也就是酒杯形状的意思，以生僻字作为看板通常都能给人以深刻的印象。商店街的一头是运送鱼鲜的小路，被称作“鲭街道”，商店街内有贩卖鱼鲜的店铺，沿街还有鲭寿司店，所以商店街的玻璃穹顶上悬挂着一条巨大的鲭鱼模型。商店街地面上的瓷砖也都经过精心设计，有一些漂亮的图案装饰在其中，例如动画中出现过的画有各种海产品的瓷砖。想要感受京都的平民气息，真正融入京都本地人的日常生活，来这样一条典型的日式商店街逛一下一定会收获匪浅。



△夜色中熠熠生辉的四条南座



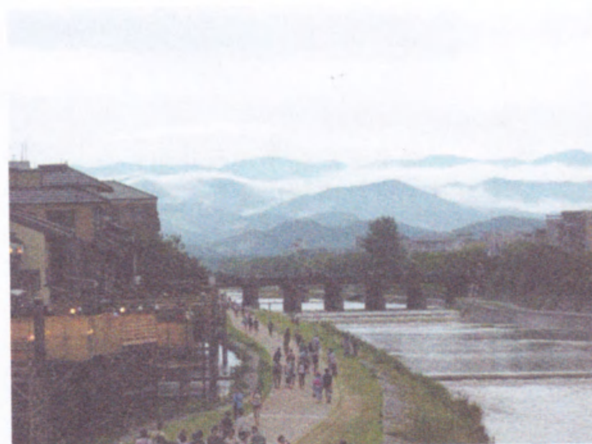
△四条大桥边卖唱的洋大人，右边的塑像就是出云阿国，有趣的东西方文化的碰撞，笔者去年所摄

京都四条南座／四条大桥
地点：京都市东山区
四条通大和大路西入中之町
交通方式：京阪电车祇园四条站、
阪急电铁河原町站
巡礼价值：★★★★

四条河原町是京都最繁华的商业街，这里以四条通和河原町通在此交汇而得名，从这里延四条通往西是京都南北向命脉乌丸通，向南连接着 JR 京都站，往东直走便是四条大桥，过桥以后进入东山区，再走不多远就到了著名的祇园，再往前还有八坂神社和元山公园，这些京都的知名景点都只需步行十几分钟便可到达。

到了四条河原町还有一个不得不提的地方——虽然称不上景点，但绝对值得一看，那就是四条南座。这里是自江户时代保存至今的日本最古老的剧场，目前仍在由松竹株式会社运营中，有坐席 1078 个，是一个歌舞伎专用剧场。相传战国时代出云大社的巫女出云阿国1603 年来到京都后在四条河原一带落脚，创造了歌舞伎这种新的表演形式，从此四条河原便作为歌舞伎的发祥地，400 多年来经久不衰地上演着各种歌舞伎剧目直到今天，而南座便是京都歌舞伎界最负盛名的剧场。原本想在这里


▲南座内部装潢，中间的舞台就是表演歌舞伎的地方


▼▲动画实景对比：鸭川岸边




▼▲动画实景对比：鸭川河岸边的酒家




△下鸭神社鸟居，笔者去年所摄

▼下鸭神社舞殿，笔者去年所摄



看一场戏并非容易之事，不过今年南座作为『有顶天家族』的赞助商之一，破天荒地在剧场举办了动画的先行放映会，这在400多年来还是头一遭，也让很多慕名而来的粉丝第一次有幸见识到了南座内部的壮观景象。

顺带一提，四条一带到鸭川三角洲的鸭川两岸是可供人休憩的堤岸，每到夏日夜晚这里就会有很多情侣在此或散步或闲坐交谈，绝对是闪光弹吃到饱的地带，建议单身骚年们不要随便去逛。此外那一带还有一些沿河而立的饭店酒肆，有的酒家干脆直接把露台搭在河岸上。听着潺潺流水，和三五好友在此把酒言欢想必一定是人生快事。『有顶天』中矢三郎就曾在河对岸用箭书“破坏”了星期五俱乐部的欢乐聚会，而在最近的热播剧『半泽直树』中也有半泽直树和友人在此喝酒的场景。

下鸭神社 / 纠之森
地点：京都市左京区下鸭泉川町
交通方式：京都市营巴士 1、4、205 路
下鸭神社前站
巡礼价值：★★★★★

下鸭神社的正式名称是贺茂御祖神社，是京都最古老的神社之一，也是入选古都京都的世界文化遗产项目。相传建于崇神天皇在位期间（3 世纪至 4 世纪初），与贺茂川上游的贺茂别雷神社（通称上贺茂神社）一同供奉贺茂氏的神明。下鸭神社自古以来就享有皇室的眷顾，是受封正一位神阶的官币大社，香火一直十分旺盛。每年两家贺茂神社还会在 5 月 15 日那天联合举办传统祭奠活动葵祭，是为京都三大祭之一。

下鸭神社坐落于贺茂川和高野川交汇的三角洲上，这里没有电车和地铁线路通过，最近的电车站是一河之隔的出町柳站，乘坐巴士反而会更方便些。京都的巴士系统虽然略显复杂，分为京都市营、都营、私营等好几种，但好在京都市交通局为观光客推出了非常经济实惠，售价分别为 1200 日元和 2000 日元的观光一日 / 两日乘车券，将市区内大部分线路都囊括在内，对于打算乘巴士环游京都的朋友来说无疑是最佳的选择。事实上市区内几乎所有著名景点都可以通过巴士直达，在销售乘车券的地方官方还会提供乘车指南，初来乍到的游客也很容易规划自己的路线。笔者去年就选择搭乘 205 路巴士从清水寺附近的清水五条站直达下鸭神社前站，然后沿参道步行达到神社内部，一进去就能看到漂亮的舞殿，也就是『有顶天』剧中下鸭三兄弟经常簇拥着母亲聊天撒娇的地方。

△纠之森中的潺潺溪水
下鸭总一郎父子大概就是在这里散步戏水的吧


▲下鸭神社楼门，笔者去年所摄


▲下鸭神社参道两旁的参天巨木，笔者去年所摄

不过这是一条里参道路线，通往神社楼门的表参道则在更南面一点的地方。

从表参道进入的话道路两旁枝繁叶茂的参天大树一定会让参拜者感觉心旷神怡，这里就是动画另一个重要取景地，也是京都世界遗产之一的古老森林纠之森。纠之森是一片占地 124000 多平方米的原生林，很多树木的年龄甚至超过了下鸭神社，这里的生态环境受到严格保护，几乎不受打扰，参天古木小溪流水都还保持着千年以前的样子，树林有包括松鼠和鸟类在内的一些动物，但没有狸猫这样的大型哺乳动物。另外值得一提的是纠之森生态系统的保护工作的一部分由京都大学承担，作为农学部高材生的森见登美彦或许以前也参与过对纠之森的研究，所以才会对这片原始森林如此着迷吧。

夷川发电所
地点：京都市下京区夷川通堀川通
交通方式：地下铁东西线二条城前站
巡礼价值：★☆

这是剧中下鸭家四男矢四郎平时打工的地方，也是夷川家酿制贮藏伪电气白兰地的场所。『四叠半』剧中也有提及。这里因一条东西向的道路夷川通而得名，在经过这一段

△夷川发电所，剧中矢一郎大哥大战金阁寺银阁寺两兄弟的地方

的琵琶湖疏浚水道上筑有一道堤坝，上建有关西电力下属的夷川发电所，目前这个发电所仍在正常运作中。

六道珍皇寺
地点：京都市东山区
　　　大和大路通四条下
交通方式：京都市巴士清水道巴士站
巡礼价值：★★☆

六道珍皇寺是一座日本佛教临济宗建仁寺派的寺院，供奉本尊为药师如来。以寺庙的规模而言，六道珍皇寺在寺庙林立的京都绝对算不上是大寺，而且也不是一般游客会造访的热门景点，不过这座始建于834年至848年间，有着一千多年历史的古刹在『有顶天』剧中正是下鸭家二子下鸭矢二郎变成青蛙后栖身井底的场所。寺院不大，十几分钟便可以逛完，比较理想的游览路线是在从祇园经八坂神社，去清水寺的路上（或反向），顺道拐到清水道上不起眼的六道珍皇寺看一眼就可以了。

五山送火大文字
地点：京都市左京区如意岳
交通方式：京都市巴士 32 路、
　　　　　急行 100 路银阁寺前站
巡礼价值：★★★★

五山送火是京都特有的一个传统祭祀活动，原意是在京都郊外的五座山峰上点燃由火把组成的大型文字图案，将盂兰盆节的祭奠活动推向最高潮。盂兰盆节是佛教中祭祀先祖的节日，在那一天先祖会从阴间返回人间，享用祭祀的贡品后再回到地府，点燃火把就是为了照亮亡灵归去的道路。具体来说五山分别是大文字山，松崎东西两山、西贺茂船山、左大文字山和曼陀罗山，在每年8月16日晚上的8点、8点10分、8点15分、和8点20分会分别点燃"大"、"妙"、"法"、"舟形万灯笼"、"大（左大文字）"和"鸟居形松明"这5种不同图案，这其中还属如意岳大文字山的"大文字"最有名。如意岳是京都市和滋贺县大津市交界处的一座472米高的山峰，『有顶天』中的大天狗赤玉老师如意岳药师坊便以此山得名，大文字山是如意岳的支峰，也是燃放大文字的地方，在面南的山脊上开辟出了一块空地，设置了大字型的火床供燃放火把使用，所以送火活动本身是非常安全的。

之前提到的贺茂大桥是一个从远处观赏五山送火的好去处，从这里往北眺望，中间没有高楼阻挡，可以直接望见如意岳，所以每年在五山送火时，桥上会聚集起大量游人，这在『四叠半』中也有生动的描述。不过要攀登如意岳就没那么轻松了，登山者可以先乘坐巴士到同样非常著名的银阁寺（本名慈照寺），游览过一番后再从银阁寺北面的登山道上山。不过其实就像赤玉老师所说的，如意岳本身的魅力远不如"大文字"，而且更会因为"身在此山中"而看不到壮观的大文字送火，所以还是老老实实在山下看看就好。▲



△如意岳大文字山的"大"字

我们的党争不可能这么激烈

Factional Conflict in Animation

——从『我的妹妹不可能那么可爱』来看动画界的党争大战

■文／つAnHOIHOI
■责编／如月千华、JEDI ■美编／orangec



就在上月，掀起了一阵强烈“妹”风潮及于创轻小说界标题格式“字太少都不好意思和人打招呼”的『我的妹妹不可能那么可爱』在撕书声中宣告完结，动画也于同期按照原作结局顺利收尾. 这场旷时 5 年的党争，终于还是在多派角色厨的厮打中落下了帷幕。像『俺妹』这样能让宅男如同腐女一样为了掐 CP 而脸红脖子粗地扭打在一起的作品，永远都是 ACG 界让人百看不厌的好戏，虽然党争的对象在不停变化。但相似的战争过去不曾，现在不会，将来也不可能停歇。

我们热爱八卦，我们热爱三角恋，我们热爱党争——

『俺妹』与党争分析

Let's Start with Oreimo

古往今来，党争总是作品人气的助燃物，百试百灵，毕竟每个人的心底都有一颗赤忱跳动的乙女心少年心或是八卦心。一牵扯到配对战争，大家都有机会转化为世界第一的角色解读专家、心理分析师、原作者助手、staff 内部员工等等，即使根本没谈过恋爱也能做键盘情圣。

虽说只要男主角的恋爱候补对象超过在两人或 2 人以上就必然会引起观众的站队，但并不是每一部轻小说的结尾都能让人撕书，也并非每一部带恋爱元素的作品都能让一群大老爷们开展扯头发抠脸式的厨黑大战。就好像在很多人眼里，比『俺妹』出色的作品要多得多，为什么只有它杀出了重围? 在正式开始罗列以往的党争大作之前，我们先通过『俺妹』来讨论一下，要成为一部成功挑动观众神经的党争大作的几个关键。

首先，各个女性角色要够有特点，哪怕是有争议的特点。『俺妹』可谓将这一要素发挥到了极致。你很难见到一部作品的女主角能被黑到让人把显示她图片的显示器打碎然后拍照上传的地步，『俺妹』做到了；你很难见到一部作品的女主角被一大批黑围着刷 bitch 却依然能在人气投票上占据第一的宝座，『俺妹』做到了；你很难看见一部作品里男主的后宫之一以土气做卖点且从头到尾也没华丽转身，『俺妹』做到了。『俺妹』的推出赶上天时地利人和，拿亲兄妹爱这个敏感元素开刀，直接就吸引到了一批眼球，可要设计出足够令人印象深刻的角色，还远远不止这么简单。

一部作品的角色要受欢迎，最简单粗暴的方法就是媚宅，容姿出众运动万能的完美式角色已经烂大街，但伏见一扫传统“妹”角色体贴贤惠的特点，先给女主角桐乃搞了个不仅完美还“爱玩妹系工口游戏爱看宅男动画”的明着跪舔阿宅式的加分项，又搞了个性格难搞自私任性的减分项，于是桐乃傲起来让人想抽耳



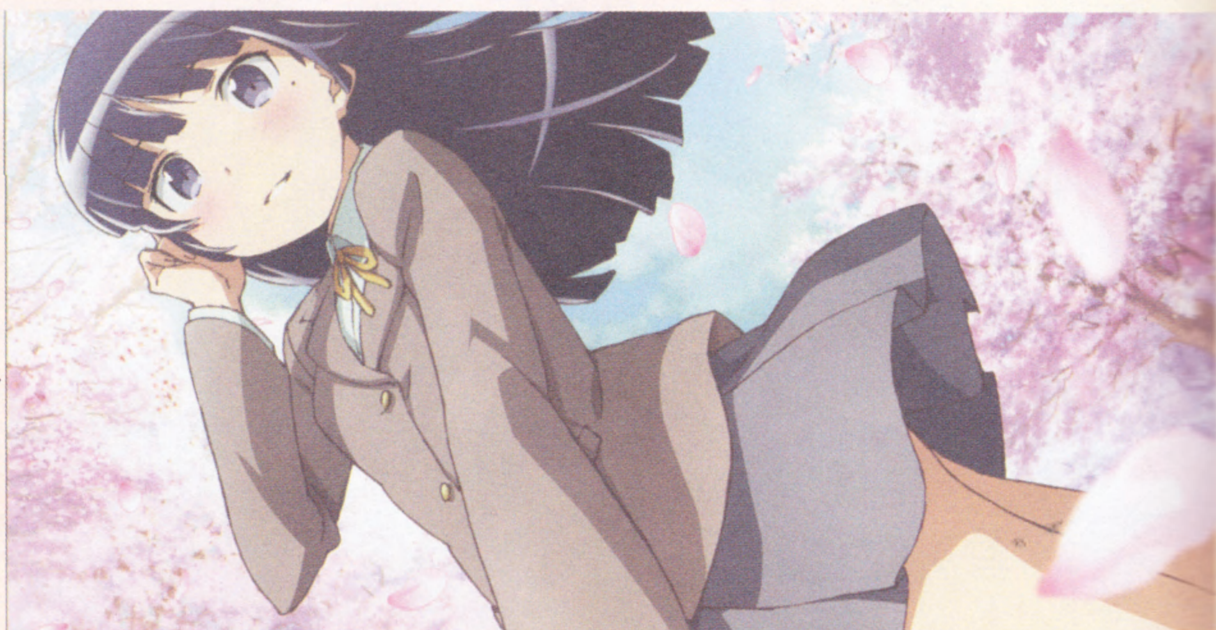


喜欢那个让他事事操心的妹妹，于是粉丝们只有通过让她成为小黄本劳模的形式来表达对她的喜爱。当然，重要对手还有只叹参战太晚的病娇绫濑小天使和由于“不漂亮是原罪”而遭到严重轻视的小透明土妹子，连陪跑的沙织都有拿掉眼镜就是白富美的属性，只有像这样每一个角色都够特别够鲜明，才足够让人愿意为了站队而互掐。

二是要有黑点。你见过那些和谐后宫式作品里有人掐党争吗？你见过那些每个妹子都让人不忍割舍的作品里有人掐党争吗？掐党争往往对应着对于另一个角色的诋毁，认为另一个选择不够好，自己这里的选择才是正解，是许多党争的导火索。『俺妹』里，每个角色的缺陷和优势一样明显是作品的一大特征，桐乃、黑猫、绫濑都可以被角色黑冠以“疯婆子”的称谓，对于土妹，攻击更简单粗暴——“长得丑”。当然我们知道『俺妹』这种每个角色其实都一张脸的作品，不会有真的丑女，土妹留了长发拿掉眼镜就是美女了，游戏版也的确这么搞了。不过有攻击点，大家互相之间掐起来才更顺畅，对群众来说，这样的党争大戏也才越有看头。



光，娇起来又能让无数宅男跟她哥一样甘心做抖M，四处出状况要哥哥擦屁股的事实又恰好符合了妹系“让人照顾”的特质；而动不动拳打脚踢抽巴掌？那是不坦率的爱情表现，况且之后妹妹的确开始成长和改变，于是无数妹党就这么被直击心脏了。不过对于这种标题就已经明确结局的作品，依然能引发人们产生“XX能反杀”错觉并大肆争战的重要先决条件之一就是对手够强。黑猫便是作品中的那个巨大变数。『俺妹』党争的主要两派其实就是桐乃和黑猫的战斗，这个表面中二其实圣母，表面是黑暗堕天使其实比谁都白的黑猫，声势一度浩大到压制桐乃。她跟桐乃的主要卖点其实很像——“我不仅是个宅我还是个美少女哦”以及人际交往有问题容易引起他人保护欲，但她们最显著的差别在于性格，黑猫虽然毒舌但总体是个识大体又温柔贤惠的好老婆式角色，只是比起这个相对（只是相对）省心的后辈，京介还是更



三是发挥女神养备胎的精神去调弄读者感情。简而言之，就是时不时扔点糖插点旗让你以为自己支持的角色有机会。当每派人都觉得男主角的真爱是自己的“女神”的时候，战争就开始了。那些看起来一无是处的男主角们就是那些女主角们的男神，而阿宅们则为了证明自己的女神最终能博得男神欢心而殚精竭思。当然，作者也必须精于推波助澜之道，想当年一句“我和黑猫交往了”让多少妹党边喊着伏见王八蛋边怒撕书——类似先下手者先死的还有『文学少女』等血泪教训，可很快妹党又一次翻了身。不过，一般党争越激烈，原作者的顾忌就越多也就更容易烂尾，就好像女神的备胎当久了总有腻的一天。最终，伏见给了个又要做婊子又要立牌坊式的结局——虽说要从中抓出感人的主旋律倒也抓得。妹党表面上仍以一副胜利者的姿态四处优雅的弹冠相庆，但实际背后也有一份不足为外人道也的吃苍蝇感——“毕竟是真兄妹，伏见怎么也不敢真那么搞，现在这样已经算尽力了”。妹党们只能这样自我安慰，实在是比上不足比下有余。

三角恋乃至多角恋的故事从来都不会有一个让所有人都满意的结局，而且粉丝掐得越激烈原作者压力越大内容也就越容易暴走，于是越来越多的作品选择通过开放式结局来打擦边球。但历史告诉我们，这样的小手段从来就不会为人们所接受。当然，并不是所有党争大作都满足以上三条定律，每一场能被我们记住的党争，都必然有它独一无二的地方，甚至最终成为人们青春回忆的一部分。党争何其多，很难罗列完，本文只选出了战况比较有代表性且参与人数较多的几作，像是永远的国民级党争之真相只有一个柯南究竟归谁，永远的好船之“错的是我还是世界”，以及其他有党争的 ABCD 轻小说改等都遗憾无法细细道来，有人的地方，就有江湖，大家都懂的。





旧时代的回忆

memory of past

超时空要塞 Macross

初代 Macross 算得上是不少人对于党争最早的回忆之一，也开创了 Macross 系列唱歌加三角恋的光荣传统，以至于后来还有不少细枝末节被拎出来做多年后那场党争的参照。不过那个年代的党争相对纯粹，远没有十几年后 Macross F 那场掐得难看。林明美和早濑未沙，一个是女孩，一个是女人；一个是歌姬，一个是战友；一个可爱，一个成熟；一个适合做情人，一个适合做妻子。现在看来，这场恋爱战争的结果并没有悬念，放到今日，这依然是一个可以让两派支持者都平心静气讨论的话题，与其说是在选择主角的情感归宿，不如说是更接近于选择自己所喜爱的角色。

于是最终，林明美成为了一代人心中的女神，而早濑未沙赢得了一条辉。

橙路 Kimagure Orange Road

可以说，『橙路』是一代人的青春。它曾是无数少男的青春期启蒙读物，那个一开始特立独行抽着烟又擅长打架的前不良少女后来奠定了无数少男对女神的定义。鲇川圆的设定以现看来依然革新——如今作品里要是敢安排一个抽烟的不良做女主，破鞋党必然先会蠢蠢欲动。

这部经典恋爱漫画向人们抛出了一个究极疑问：究竟是选择那距离飘忽不定的女神鲇川圆，还是选择对自己展开猛烈追求的可爱后辈桧山光。既不愿意放弃所爱，又不想伤害后辈的纯真慕恋，两难之间的微妙情绪，构成了这部后来影响到无数作品的里程碑式作品，有人倾心于圆的完美，亦有人感动于光的付出。如今



我们还能在当代 GAL 界的党争第一大作『white album2』里看到不少丸户对『橙路』的致敬，甚至在冬马的设定上也有浓重的鲇川圆印记。其第一部剧场版虽然被一大批『橙路』粉视为黑历史，但它透过镜头对三人感情的细腻刻画与出色的演出放在今日依然值得细细品味。不过八十年代还没有网络给大家提供战场，大家即使对角色的偏向不同，也很纯真地仅仅停留在骂男主优柔寡断伤害妹子上，顶多是“争”，还未升级到“战”。可以想象，若是『橙路』放到今天，那绝对是一场腥风血雨。

新世纪福音战士EVA
Neon Genesis Evangelion





『EVA』在党争界一样是跨时代的作品，这不仅仅体现在它的时间跨度上。虽然剧中并没有明确的恋爱线索，更多表现的是青春期的躁动，但这些小细节已经足够成为党争的燃料——往往就是这种隔靴搔痒式的处理方式才最能引起人们的热情，就好像穿得少总比脱光了更性感一样。

从旧 TV 到旧剧场到漫画乃至新剧场版，EVA 的党争传承了此后党争的一大特点，就是面对完结时依然不明确的感情走向，总有一方喜爱单方面宣布胜利。起初『EVA』是绫波丽的一人主场，屋岛作战那句“只要微笑就可以了”也让不少人心中小鹿乱撞，然而后来杀出了一个明日香后，绫波丽不仅戏份大肆缩减，真嗣的互动对象也完全变成了明日香。于是 LRS（真嗣 X 绫波派）与 LAS（真嗣 X 明日香派）的对立关系正式成立，双方各自坚持“真嗣与绫波的羁绊无人匹敌”及“真嗣和绫波在一起等于乱伦，明日香才是官配”等意见，争执不休，因为最后旧剧场版只活了明日香和真嗣，于是这场党争以 LAS 厨单方面宣布胜利作结。

期间值得一提的是战斗力强劲的香厨圣经『re-take』诞生，一时让人们产生了这才是原作的错觉，不少中立党纷纷表示入坑，乃至后来甚至不少 LAS 的战士都将明日香的性格建立在一部同人作品的基础上作为“真爱”论据，这点也算是绝无仅有了。

基本来说，在 EVA 的党争上，LRS 派一直处于被打压的一方。内部来看，本来女神粉对配对的兴致就不像明日香粉那样高昂，大部分人的想法都是“女神是我的，才不给那臭小子”，所以规模和势力都不算大。外部来说，不仅 LAS 厨的二次创作动力更旺盛，一些 EVA 衍生漫画也都选择了走明日香线，好不容易在『新剧场版破』里被发了个糖，随后的『新剧场版 Q』又把糖收回去了。最残酷的是，被认为是绫波亲爹的贞本义行也浓眉大眼地背叛了组织，



在 EVA 漫画这个 LRS 派最后的指望里，决绝地让绫波变成雪守护着真嗣，让他在新世界屁颠屁颠跟明日香再邂逅，于是 LAS 派又有了机会单方面宣布胜利。一个人气如此之高的角色在配对战争上能炮灰成这样，实在是跨世纪的悲剧。

草莓百分百 Strawberry 100%



报出作品标题后就能玩党派对暗号的作品只有『草莓百分百』。如果说其它作品多少还能让你聊点别的，可讨论『草莓百分百』永远都是以“东军”和“西军”开始（偶尔还有一小撮“西”和“北”），『草莓百分百』就是传说中那部专为党争而生的漫画。

『草莓百分百』大概拥有着漫画史上最简单易记的党派划分法：“东南西北”。这四个方位分别代表了东城绫、南户唯、西野司、北大路，而战争主要在东军和西军间展开。这场党争是最应被载入党争界史册的大战，因它最终让这部作品成了原作者屈服于党争更改结局的漫画。

最初，从漫画的标题也好，剧情展开也罢，可以很明确地看出第一女主角是东城绫，可随着西野司人气的不断上涨，更多的人希望男主角最后能选择西野司，两派相争的激烈程度，让河下水希自己也没想到反响竟然能如此之大，最终选择了向人多势众的西军低头。

然而河下水希此举虽然让西军人人心中畅快，可他个人的发展并没有因此顺利多少，『草莓百分百』完结之后紧接着连载的『初恋限定』仅 4 卷就惨遭腰斩，此事至今都被东军视为是他无节操坏了名声所应得的报应。



你所期望的永远 Kimiganozomueien



『你所期望的永远』是GAL界最著名的党争之一，它让男主角鸣海孝之得到了一代“人渣王”的称号，也是当年帮助AGE起死回生的成名作，动画化后毫无悬念的很快成为了一代话题作品。

不同于一般作品党争的“以对角色的喜好决定怎么站队”，『你所期望的永远』设置了一个复杂得多的议题，所以比一般的恋爱作品更深刻：是选择因为等自己而遭遇车祸昏迷了三年刚刚醒来的前女友凉宫遥，还是选择那个在前女友昏迷期间放弃了梦想陪伴在身边给自己爱与鼓励的现女友速濑水月。于是，这场党争的落脚点不再单纯是“谁比较可爱”，而是从谁牺牲比较大，谁比较爱主角，谁更适合主角，道德上应该选谁，主角的真爱是谁等等多方面展开辩论，甚有技术含量。

最终，这部让无数人纠结得死去活来的作品作出了安抚双方群众的做法——TV版的结局是鸣海孝之选择了水月，OVA版则是由水月自己退出告终。

高达SEED&高达SEED DESTINY
GUNDAM SEED & SEED DESTINY

在高达系列里，爱情从来就不是主角，当然它也曾经带给观众一些印象深刻的经典瞬间，比如倒A高达最终话里二小姐含泪和罗兰吻别后哭着往池塘里扔金鱼的场景。但要说激烈的党争，那只能祭出高达的偶像剧系列——种和种命。

既然是偶像剧，重点当然少不了帅哥美女之间各种不可不说的故事。种时期的人物关系就已经堪称错综复杂，党派战争也是百花齐放。撇开腐向配对不谈，黄大河同学在SEED初期的配对走向就能主要分成三派：被他上了的芙蕾、很想上他的拉克丝以及最后惨遭有情人都是亲兄妹魔咒袭击的卡嘉莉。去掉被血缘关系断了后路的卡嘉莉，拉克丝派和芙蕾派之间到底谁是基拉真爱的战争从未停歇，鉴于鸡神夫妇从确定关系后每次登场都始终一副老夫老妻无欲无求的样子，总有人认为基拉投奔拉克丝不过是因为在芙蕾那里受了伤害所以心很累感觉不会再爱了——或者因为拉克丝嫁妆太丰厚。

不过还没等大家讨论出这个答案的结果，种命里黄大河同学的基友阿斯兰就农奴翻身把家当。这个种里自己未婚妻跑去倒贴基友的苦逼，本来吃下了卡嘉莉也算不上卢瑟，可种命里卡嘉莉又差点被紫毛NTR。只是阿斯拉自从回到原组织后就转了运，一时之间三位妙龄女子争相投怀送抱，顿时让不少群众觉得整天穿着那套奇丑议长服的卡嘉莉好似一个黄脸婆（为什么都是搞政治拉克丝就能穿裙子露大腿呢），全然没有舰上的超短裙美少女带感。期间还传出一个丑闻，即卡嘉莉的声优进藤尚美为真飞鸟的声优铃村健一戏份太少鸣不平而得罪了福田胖子，于是牵连到角色，种命里最苦逼的人从真飞鸟变成了卡嘉莉，本来卡嘉莉的造型就





是所有女主角里最不讨好的一个，还接连被黑智商抢男人。与种的那场不同，种命的这场党争是一场吸引了大量女性观众参与的党争，虽然结果依然是不了了之，福田鉴于卡嘉莉和阿斯兰的支持者众多不好得罪，在阿斯兰的归宿问题上至今始终暧昧不明，而永远的种命剧场版现在依然还是永远的种命剧场版。

犬夜叉 InuYasha

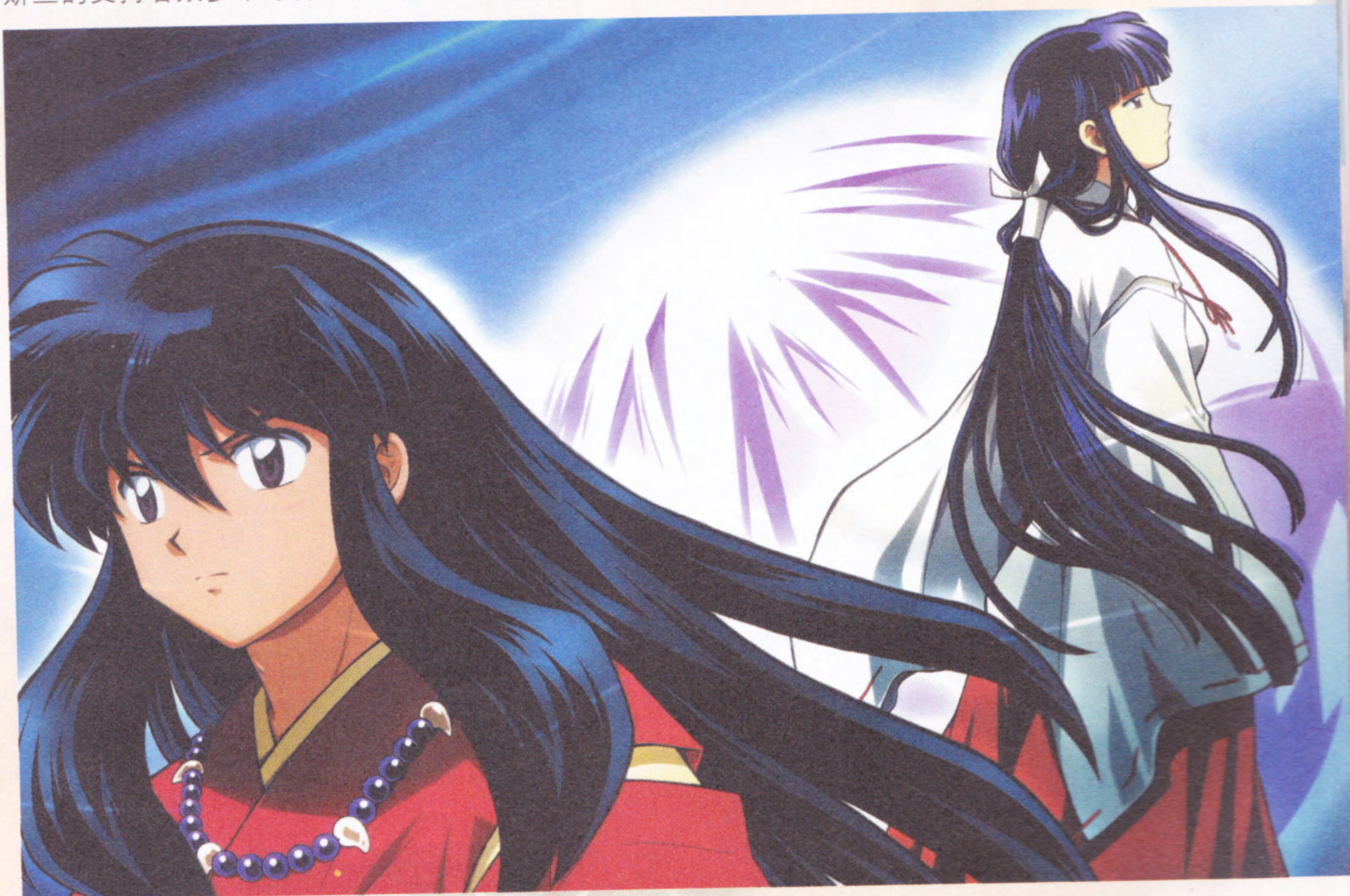
『犬夜叉』的党争之所以出名，关键在于TV版的监督之一池田成。

如果要给『犬夜叉』定性的话，这是一部男女皆宜，但略稍偏向女性观众的作品，女主角戈薇的个性更接近少女漫画的定位，相对来说，戈薇的同素异形体兼情敌桔梗虽然女性粉丝也不少，但类型更偏向男性观众的喜好。而池田成这个桔梗厨为了尽情地发挥他对桔梗的爱，二次创作搞得过了头，对当时还在连载中的漫画做了一些较大的改编，弄得动画全局的结构走向都遭到破坏，让戈薇粉怨声载道，最终被中途撤换。此事在观众间也掀起轩然大波，很长一段时间里，池田成都是桔梗派眼中的英雄，当然换了监督之后，就变成了桔梗粉愤愤不平。多年以后，再提起当年的TV版，依然会有桔梗派忍不住YY，如果当初没换人，桔梗在动画里的下场会不会稍许温情一些。

校园迷糊大王 School rumble

『school rumble』也许算不上是党争最激烈的作品，但绝对是党争门派类别最多、黑话最令人崩溃的作品。在大部分作品中，听名字你就知道一个人是站哪边的，可在『school rumble』里，光配对就可以衍生出几十个派系，像是王道派、变态派、旗派、饭团派、儿童套餐派、铅笔派、炖肉派……鬼知道谁是谁哦。一般作品再怎么说女主和男主的配对总是会有相当数





量的支持者，可到了『school rumble』里，不仅漫画里可怜的播磨拳儿一直追到漫画完结都没追到天满，漫画外粉丝们也不打算让他如愿，一直专精于掐他和爱理更合适还是和八云更合适。

也正是这种丧心病狂的党争，让『school rumble』这部轻松的喜剧小品莫名其妙地变成了配对大厨的战场，整个后半程高人气角色上位，剧情暴走，最后搞出了那种“小林尽必须死”的结局，其实也是作者的悲哀，即使后来小林尽万不得已弄了个平行世界的爱理结局平复群众情绪，也已经无力回天了。

凉宫春日的忧郁 Suzumiya Haruhi no Yuuzu

按道理来说，『凉宫春日』系列这种标题已经决定了结局的作品其实没有党争的必要，但其实看下本文所列的作品们的标题，可以看出总有那么多不死心的。如果不算小说里的劲敌



佐佐木，动画主要还是凉宫春日与长门有希两派的斗争，这场三角关系可以被简单粗暴地概括成傲娇与三无的战斗，可惜长门有希即使在『凉宫春日的消失』里用一部剧场版的时间感动了无数阿宅，也不如凉宫裹着睡袋的毛毛虫造型更让阿虚动心。

相对那些男主角态度暧昧不明，搞得各派粉丝鸡飞狗跳的作品，阿虚早早明确的立场，让『凉宫春日』的党争更偏向于粉丝间徒劳的假设和对于得不到回报的单相思的惋惜。感情不能勉强，只是由于凉宫春日的角色性格太过鲜明，招致心里不平衡的角色黑也不少，所以这场党争也不能说多么平静友好。

党争的黄金之年 the golden year

毫无疑问，2008 年是动画党争界的黄金之年。这一年涌现了多部党争大作，从年初一直掐到年终，男男女女齐上阵，实在是一出好戏。虽然不能说后无来者，但论及掐架的集中和凶残，起码是前无古人。

真实之泪 True Tears

被喻为“日本动画界的韩剧”的『真实之泪』打响了 2008 年党争的第一炮，这也是“韩剧天后”冈田磨里初次充分展现自己实力的作品。

除了一开始就没什么胜算的饭店党，整部

「真实之泪」其实就是一场养女派和养鸡女派之间的战争，这也是2008年初次有女性角色遭到大规模黑的攻击。养女党说养鸡女是女神经病，养鸡党则分析养女腹黑有心机，就像不管在哪里都是人多的一派更嚣张一样，人数占优的养女党踩养鸡党几乎就是日常，但具体表现上来说更接近小学生，比如把养鸡女P成光头做头像之类，令人不禁深深疑惑这些二次元的角色到底是怎么和这些人有了深仇大恨。

作为一个女性编剧，冈田磨里的确深谙感情戏要怎么走才最能吊人胃口，制作组更是每周都精心在下集预告上做文章，各党派关于预告的研究远比对正片的分析要精彩的多。当年在各大论坛，几乎每周都会有人迫不及待地发分析帖及惯例的宣布胜利然后又在下周被证明一切担心都是一场虚惊，一切胜利都是一场幻觉。当然，这种党争更少不了各种立誓打赌帖，那些养鸡党振振有词的分析帖都在最终话播出后当晚被丧心病狂的养女党们翻出来鞭尸，不过那些喊着“是养女结局就买三张碟”的养女党也没负责任到哪里去——这部顺着他们的意思走养女线的动画最终销量与讨论版的人气极度不符，惨遭大暴死。



从历年来类似作品的结局可以看出，为讨好粉丝更多的那一派修改剧本走向的结果最终往往是两头都吃力不讨好，就好比一个姑娘本来喜欢男A，可是发现男B更有钱后就选择了男B，最后男B把她吃干抹净向男A宣布胜利后就跑了。



超时空要塞F Macross F

大张旗鼓打着三角恋旗号的『Macross F』甫一登场，还没从上一场刺激的战斗里缓过神来的战士们纷纷又填满了子弹准备再返战场，且此次的斗志更加昂扬。原因很简单——这可是『超时空要塞』系列的三角恋啊！

虽然最初大家纷纷疑惑为何男主角比两个女主角都漂亮，可紧接着进入战斗状态后，他们的注意力很快就被转移到中岛爱的棒读上去了。由于兰卡·李这个有着太多对林明美致敬痕迹的角色无论是声优还是歌唱的表现都差强人意，于是又一轮角色黑开始发力，且声势前所未有的浩大。当黑绿毛成了每日功课时，另一个本来看起来像男人的雪莉露一下也变得美丽迷人了起来。绿毛党和女王党，光听名字，绿毛就已经输了一截气势。

和初代一样，这依然是天真可爱系与成熟美丽系的二选一问题。不过这一次，先不管配对厨双方气势是否旗鼓相当，起码绿毛黑的人数是压倒性的。并不是每一个绿毛黑都是女王党，其中有一部分是黑中岛爱的演技，一部分黑中岛爱的歌声，还有一部分认为河森怎么可以用这么一个角色糟蹋自己的女神林明美。就这样，又一场多数派对少数派的蹂躏开始了，各式黑图层出不穷，此时依然活跃着并勇于抗争的绿毛党，每一位的精神都令人感动。

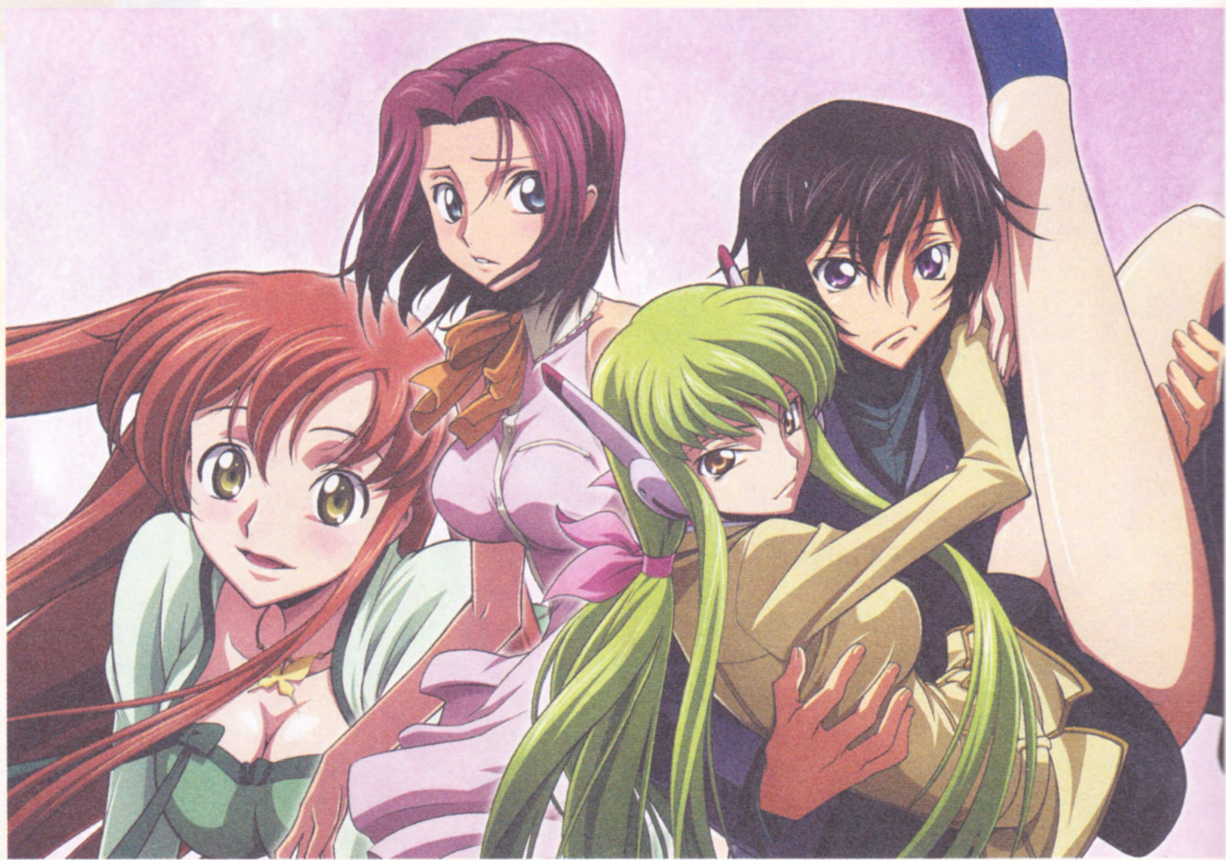
战场既然如此激烈，河森老贼当然不会轻易放过赚钱的机会，除了TV版让各位分析帝抠细节抠到就差逐帧分析，还精心把观众骗到电影院里然后告诉他们“你们都是我的翅膀”。不过，“翅膀”依然不能算是真正的结局，河森一直没有放弃流露出一些他还没玩够的蛛丝马迹，于是剩下的那批至今依然想要“讨个说法”的配对厨，时隔多年还要时不时被各种用意不明的官图刺激神经。



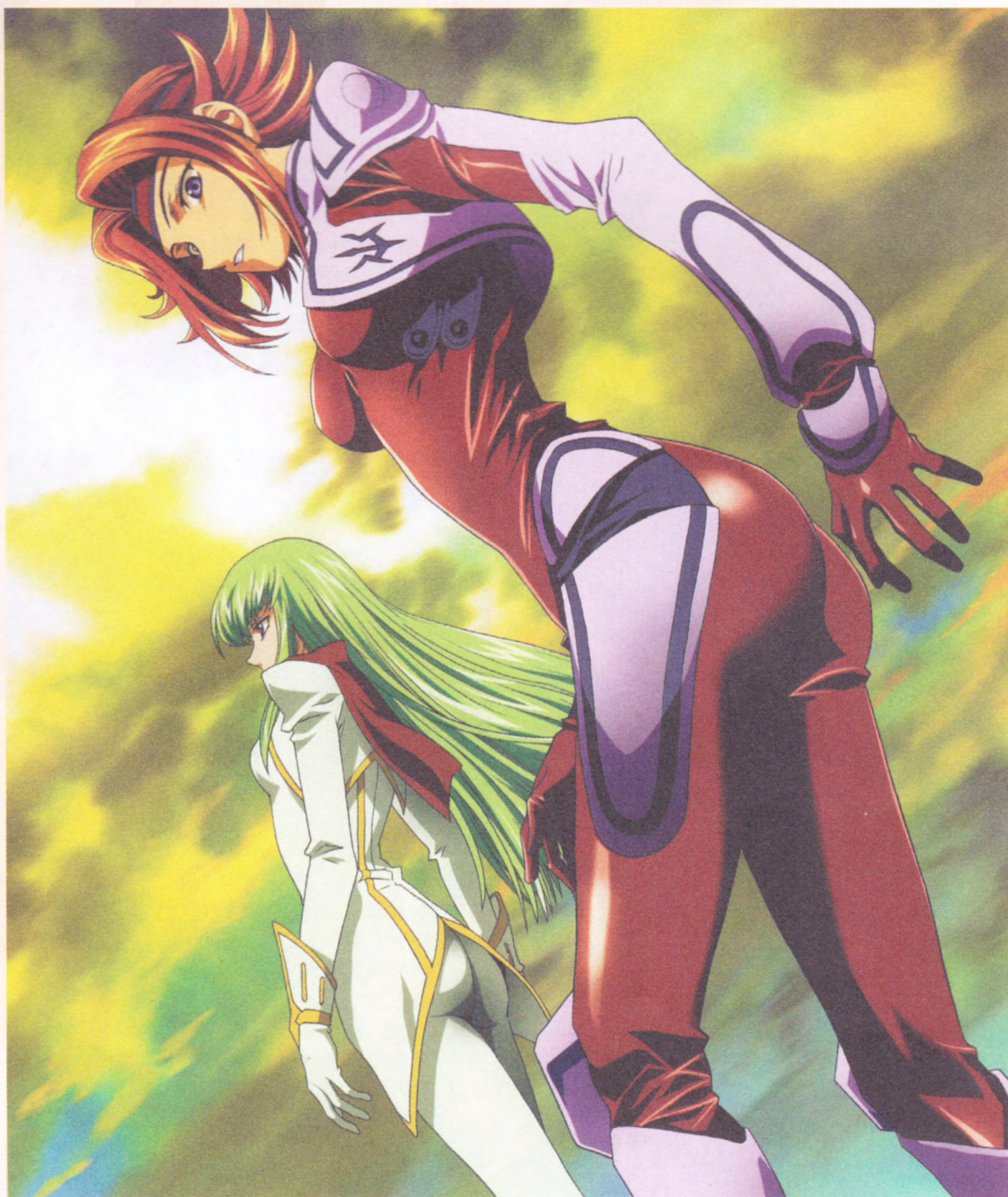
反叛的鲁鲁修第二季 Code Geass R2

如果说大部分男性向的党争作品都是男性观众汤姆苏代入后无法自拔的结果，那么和种系列一样，同为偶像剧，同样吸引到了大批女性观众的『鲁鲁修』，在党争这片宏大的战场上，呈现的更多的是女性观众的生态。

08年，『鲁鲁修』的第二季终于在千呼万唤中开播，其党争也越发明朗化：信奉捉摸不定魔女魅力C.C.的LC党，推崇双面娇娃大小姐女战士卡莲的LK党，还有坚持最传统展开的夏莉派LS党。人数最少且有一定玛丽苏倾向的夏莉党很快就随着夏莉的便当而含恨离场，虽然时不时还是会来刷一下“夏莉才是鲁鲁修想守护的唯一真爱”之类的存在感，但主战场上其实已经只剩下了LC党和LK党。



这两派的战斗比『真实之泪』和『超时空要塞F』都要微妙的多：首先，在『鲁鲁修』里，作品在对鲁鲁修感情偏好的表现上，除了过分强调他是妹控以外别的都没明确描写，作为一个乙女杀手式的男主角，对鲁鲁修配对特别执着的有一大批女性观众，而女性观众对LC这配对的投入程度基本都是“魔王魔女在一起我就此生无憾”。



另一边，卡莲因为胸大屁股翘，经常被监督安排卖肉，招惹了大批女性观众的不满和anti，喜欢卡莲的男性观众则往往舔完本子就完，对配对完全是无所谓的态度，所以其实真正愿意去跟LC党互掐的只有一小波卡莲的真爱粉，基本没有战斗力。加之LC派打一开始就四处敲锣打鼓地喊自己是官配，要不是R2里官方时不时还发点糖激一下LK的活度，LC派基本就是东方不败舍我其谁了。当然，既然LC厨都认定了自己才是官配，对于官方“不老实”的走向反弹就会特别大，卡莲于是在第二季荣幸地成为了全片anti最多的角色。最后几集更是胆敢跟大家最爱的主角对着干，为了她招惹到了一批汤姆苏的anti，一时之间真是谁也救不了她。虽然因为卡莲自身毕竟也是能在comiket上成为劳模的人物，角色厨不少，不至于被一路按着踩，可还是会出现卡莲挽着鲁鲁修的官图被LC厨P成猩猩之类的事件。C.C.这边虽然因为人生经历丰富被2ch列为破鞋十二神将之一，但那倒跟配对战争关系不大，毕竟整个code geass播放期间乃至现在，C.C.派一直都是谁敢在太岁头上动土就随时准备战斗的状态。

龙与虎 Toradora!

08年底龙虎的党争，相比上面三部魔王级党争作品，温和到甚至算不上是在掐，但由于三位女主角都各具魅力，令人难以割舍，所以在男主角龙儿的归属于标题已经限死结局的基础上，最终配对的走向还是引起了群众们的激烈讨论。

虽然大部分作品里男主角最终还是会选择自己最初的所爱，但这部男主的女神和观众们的女神都纷纷跪倒在了标题的光环之下，龙儿既没有选择自己一直暗恋的实乃梨，也没有选

泽在粉丝间人气高涨的亚美美，而是跟住在隔壁那个缺乏关爱的贫乳土豪女儿搞在了一起，这再次证明面对父爱及抖 M 属性爆棚的男性角色，谁最美不重要，谁最苦逼也不重要，最后最让他牵挂的，永远都是那个让他操心最多的。



这些年，我们还在掐

now days, still stand

物语系列 Monogatari Series

要说物语系列，有党争不假，但党争的表现相对平和，一方面战场原早早就下了先手确定自己的正宫位置，另一方面兴许是因为大家都觉得反正最终卷西尾还是会杀了战场原。

既然阿垃垃圾的后宫开得如此之大，连妹妹都不放过，自然群众间的党派也是各式各样。比较强势的主要分三派：不管怎么说正牌女友是我们主子的战场原派，我们主子要是先告白就没其他人事了的班长派，你们的主子们人生苦短总有一死到时候最终胜利还是我们的忍派。以忍和垃圾的关系来看，忍派其实争与不争意义都不大，主要爱情探讨还是展开于战场原派与班长派之间。

因为垃圾那个“未曾初恋，已经失恋”的黄金周，群众们总是纠结于战场原和班长间先来后到的问题，矛盾主要集中在如果战场原没有先告白，垃圾是否会选择班长上，可毕竟如果只是如果，班长党还是得眼睁睁地看着垃圾摸着班长头发卡。这么看来，跳着顺序写的西尾实在算得上是宅心仁厚——当然如果他最后能忍住不杀女主角的话。





文学少女 Book Girl

“只有五卷”的『文学少女』绝对堪称轻小说界的经典党争范本，吃书妖怪党和傲娇党两派的战争整整折腾了无数少男及精神少男们的N个春夏秋冬，最后还是以七濑党集体哭倒在厕所告终。鉴于本书最后也没能好好的TV动画化一次，只有一些坑爹的剧场版啦OVA啦之类的东西，所以在动画界『文学少女』的党争影响力远不如它当年每出一本书就有一派跳脚那般大动静。

从阵势来说，这本应该来说也是标题就定死结局的轻小说，作为女主角的文学少女天野远子面前前前后后出现了琴吹七濑、美羽、学妹等多位强劲敌人，即使现在，一提『文学少女』，空气依然能被铺天盖地的七濑党的怨念染黑，可见当年战况的激烈程度。老样子，一激烈了还是要互黑，七濑党觉得学姐是腹黑的控场高手，学姐党觉得七濑这傲娇太模板没特点活该被甩。不过，『文学少女』的特殊性不仅在于各角色关系和情节展开的大逆转——作者野村美月最后既没有在党争的问题上低头，还冒天下汤姆苏之大不韪地给琴吹安排了一个疑似被凑作对的结局，让不少琴吹党大呼不能接受。

野村美月的思路，你们一定不懂吧。

我们仍未知道那天所看见的花的名字 Anohana: The Flower We Saw That Day

有着“不哭没童年”、“谁的标题有我长”等美誉的纸巾（眼用）动画『我们仍未知道那天所看见的花的名字』，是在配对方面只能让百合厨高潮的『魔法少女小圆』之后接下人气大棒的作品。作为冈田玛丽苏的又一力作，『那朵花』当然少不了党争，何况官方又很给力地延续了『真实之泪』预告欺诈的光荣传统，搞了一出鸣子疑似被路人带去开房的惊险画面，一时也是沸沸扬扬。比起面麻（男）的感情线，观众的注意力主要还是集中在围绕着男主角展开的、面麻和鸣子的人鬼之争上，具体表现一句话概括就是“鸣子这么清纯性感可口的女子高中生这么多年来还比不过一个鬼”、“面麻好萌好可爱好可怜难道是鬼就不能和人永远在一起了吗？”，虽然偶尔也会有人觉得面麻这个鬼稍微有些吵，但总体来说大家在配对上的分歧还是没有上升到太严重黑角色的程度。最终冈田阿姨在小伙伴们送走面麻后，给了大家一个重新开始新生活的正能量结局，因为如此正统，搞得面麻党除了一边说着“果然还是这样啊”一边抹泪以外也无法再强求什么。



我的朋友很少 Haganai

要说『我的后宫很多』这部作品有党争，其实也比较片面，因为即使是夜空党也得承认，肉的人气才是压倒性的。不过肉党在争正宫的问题上并不算太积极，兴趣爱好基本都集中在蒸肉，反而是后来居上的理科党在各方面都崭露出黑马之势，自断黑长直萌属性的空哥书里书外都是从头苦逼到尾的节奏。

跟其它多角关系写多了不知道怎么收就开始借着主角发神经的作者一样，平坂读最近也开始展现出思维暴走的趋势，只不过鉴于平坂读以前的实力颇受群众期待，所以大家依然觉得也不会把这么一部看起来正在越来越烂俗的东西搞成一部庸作，而是会给出一个惊世骇俗的结尾。不管怎么样，目前小鹰依然是那副借着朋友之名开后宫之实的德行，『我的后宫很多』说不定到最后都不会给出一个明确的配对结果。





白色相簿2 White Album2

这两年党争最白热化的GAL是哪部？答案毫无悬念——『white album2』。

『white album2』具备了对一般党争来说可遇不可求的两个条件：女主角没被标题定死、冬马和雪菜两派粉丝势均力敌且论战实力相当。作为多路线的GAL，能发生如此激烈的党争相当少有，甚至即使分别给了结局两边粉丝也还是要掐哪个才是true end。光是IC篇，这场三角关系就集合了三个三角关系喜闻乐见的经典议题：自己爱的和爱自己的选哪个，抢先下手是否赖皮以及八点档肥皂剧永远的“最后一个问题”——爱没爱过。在完整版发售后，作品又高端大气上档次地加入了责任道德这种沉重而现实的问题，当然鉴于雪菜的高情商，雪菜到底是圣母雪菜还是诸葛雪菜也一直是人们喜闻乐见的议题。

比较遗憾的是，10月动画化的『white album2』只是IC篇，相当于故事的引子，不过当初先发售的IC篇短短8小时的流程已经引得群众就党争问题大战三天三夜废寝忘食，动画化的效果依旧值得期待。只是据STAFF的暗示，真正做到能让大家掐结局的部分，还得看碟片卖得好不好，真是其心可诛。



党争是残酷的，永远都是有人欢喜有人忧，看到男主角最终选择和自己喜欢的角色在一起，对各路代入党来说，甚至会有种自己达成了恋情的感觉。和现实世界一样，二次元的感情没有定律和规则，大部分情况下全看作者自己开心，但也的确有通过党争制造出压力迫使作者就范的例子，只是这些故事的结局，作品内外收得都不算漂亮。

党争是丑陋的，尤其是当一方为了抬高自己而疯狂贬低另一方的时候，一瞬间所有人都因为一个根本不存在的角色将心智退回到小学阶段，不过天下大势，分久必合，合久必分，今天的敌人说不定是明天的战友，这就跟这些党争故事的结局一样找不出绝对规律。

虽然总有人说搞党争的人都是闲着蛋疼，但适度的党争可以为动画增加谈资，可以让人在观看动画时更有动力，提高关于情感问题的思辨能力，也是动画增加人气的有效手段之一。一群人守着某个直播就为了看这周的角色关系又会发生什么变化然后开始实时对掐的日子，即使很久以后想来也依然会温馨感人，这其实也是这批人在幻想中追求爱情的一种方式，摧毁一个人的梦想有多可怕，看看那些遭遇危机时丧心病狂的党争厨，便可略知一二。

可即使知道党争应该注意分寸，大家在下一次党争来临之际依然会群魔乱舞。毕竟，不战个痛快，哪能叫党争？▲





戦姫絶唱小记

少女执剑，吟唱绝世之歌

SYMPHOGEAR

Girls chant the most beautiful songs,with the sword

■文 / 某真祖 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / ASKI

在日本动画历史上，说起魔法少女，肯定能举出不少例子。就算是其亚种的战斗机甲类少女也不下十部。同样的，说起音乐类主题的作品也是不胜枚举。然而，要是将这两者糅合在一起再塞进怀旧英雄的要素，再让声优现场配唱战斗曲呢？这样的作品，就算不是后无来者，也大概是前无古人了吧？

而拥有这一绝无仅有特色的动画，已经在 2012 年上映，并且在今年暑期播出了第二季。

它的名字叫做——『战姬绝唱』。



当一个名叫上松范康的男人按响另一个名叫金子彰史的男人的门铃时，那还是“世界末日”来临之前的事。作为一个音乐人，上松和他的 Elements Garden 已经在日本小有名气，但这次他找上作为剧本家的金子，却不是为了讨论哪款游戏的音乐创作。相反，上松自己带来的一个故事构思，希望能和对方合作一起创作一部动画。

金子自己也不是什么省油的灯，早在他给游戏『荒野兵器（Wild Arms）』系列写剧本的时候就早已玩过了许多套路。而接下来，上松所提到的一个剧本关键设定终于让金子察觉到了那砂砾中的钻石——所有少女的着装、战斗，都是一边唱着战歌一边进行的——还不是用事先录制好的配乐，而是声优现场配唱。这就是卖点！一切都和这些歌曲相关，剧情的进展也要和歌曲紧密联系，不但让歌作为作品的一个要素，更要作为整个故事的根干。虽然过去也曾有过以歌声为主题的战斗类动画，但要么只是作为场面的配乐、要么是歌唱者并不实际参与到战斗中、又或者歌声仅仅是作为背景要素。真正“一边战斗一边演唱”的，大约也只有 PS2 上那款疑似绅士向的游戏系列了吧（编注：『魔塔大陆』系列）。于是，“战斗着的歌姬，吟出绝世之唱”——『战姬绝唱』，这部动画被上松和金子两个人敲定了。

不过事先的工作到这里还没完。上松虽然带来了创意，但其主要概念更多的仍旧是传统的魔法少女。虽然有着一些新颖的特色，可 2011 年头的『魔法少女小圆』无疑给之后所有的魔法少女类作品挖出了一道几乎无法逾越的鸿沟。想要走传统的设计路线估计是不太容易吸引到观众的。咋办呢？这时，两个大男人突然发现了他们之间的共同点——『魔法少女奈叶』。上松曾为这部被戏称为『魔炮』的作品做过配乐工作，而金子更是在作品的直接缔造者都筑的授权和监修下写了 PSP 游戏的剧本。既然有这么一个双方共同的交集，而『魔炮』后来也逐渐融入了装甲 & 机甲的元素——那干脆就把原来传统向的魔法少女物语改成机战类的装甲少女战斗吧！无论装备还是角色的设定都抛弃掉传统魔法少女的样板，借鉴『魔炮』定下的机战风格来修正……从最近爆料的设定集里体现出的这一改变过程，加上之前的歌唱特色，无疑使得『战姬』有了脱颖而出的潜力。至于剧本什么的，我们一会再说……

有了大致思路和主题。接下来就是要为这个剧本寻找制作团队和投资了。两个大男人发挥各自的人脉，找到了 King Records、Aniplex 还有 Good Smile Company，以及其他一些赞助人，组成了 Project SYMPHOGEAR。其中前两者负责卖塑料片，后者也就是俗称的奸笑社负责卖小人——一边唱歌一边揍人的机战少女，两个要素完美利用。不过即使如此，第一季筹集到的资金毕竟不能和那些大制作相比。但上松已经想好了对策。

既然是以“歌”为主题，那么演唱者必然不能随便找一个来。日本的声优也不算少数，



但能唱且粉丝群过硬的也就那么几个。上松别人不找，第一个想到的就是在『魔炮』里见过的水树奈奈。虽然水树的配音能力见仁见智，但其歌唱的水准和号召力显然完全符合这部作品的要求。既然资金不算充裕，那么花就要花在刀刃上。而暂时没什么任务的水树也同意了上松他们的请求。确保了一个歌姬后，设定里还有两个就没法再找着大牌上了。虽然把和水树并称御三家的堀江还有田村找来也是符合作品需求的，但显然资金方面不允许。制作团队于是从剧本和设定出发，找来了悠木碧、高垣彩阳和井口裕香，外加一个神秘人 α……

至此，『战姬』制作总算可以开始了正式运转。在 2011 年年末，『战姬』不但在 NewType 上打出了明年 1 月开播的消息，还举行了试映会并开始了同名漫画的连载。事先工作做足后，剩下的就是水到渠成，以待天命了吗?

——才不是。





2012 年，挤在一堆改编作品里『战姬』以原创动画的身份多少有些显眼。然而，真正让所有人记住它的，却是其破天荒的剧本进行。第一话的第一幕就是井口裕香饰演的日向未来在雨中给主角立花响（CV：悠木碧）扫墓。虽然这一来大多数人都猜到之后大概是倒叙的形势，不过看着未来那悲痛欲绝的情感流露，大家首先想到的却是“这部该不会和隔壁的鸭川悍妇(『轮回的拉格朗日』)一样也是高浓度友情吧？”

接下来，时间倒回到两年前。还是活蹦乱跳的响来到了她钟爱的 Zwei Wing 演唱会，而未来却因为临时有事未能同去。画面一转，后台紧张得一个人缩在角落的风鸣翼（CV：水树奈奈）在同伴天羽奏的安抚下恢复了评价，而这位奏小姐的演出者居然就是大名鼎鼎的高山南！现在想来 Two-Mix 暂停活动直至解散的期间，她似乎除了继续饰演死神小学生之外就没怎么登台演唱过。唯一的外快是跑去高达 OO 里当了回敌对势力的舰长。这一次也算是某种意义上的再回舞台吧。可接下来的发展却出乎所有人的意料——okama 老师设计的怪物、那些长相滑稽但坚定的奉行一怪杀一人的 NOISE 跑来会场搅局，连带着同时进行某种实验的与翼以及奏相关的神秘机构遭到意外事故。在避开逃离会场群众的拥挤踩踏后留在化为战场的演唱会的响，目睹了自己心爱的偶像化身为战士斩妖除魔的一幕。而她自己，也被卷入其中受了重伤。之后，为了清除不断聚集的 NOISE，天羽奏使用了战姬的最大必杀“绝唱”，杀身成仁，在翼的怀中、在响朦胧的注视下化为灰烬散去。

整个第一话如此的超乎想象的信息量，让所有观众目瞪口呆，不知该是欢呼雀跃还是破口吐槽。唯一能确信的是：制作组砸钱办了一场相当出色的演唱会，然后因为经费问题把最大牌的那个歌姬写死了事……日本沸腾了，中国和西方鬼佬也沸腾了！这么多年看动画，大概也就三话掉头那时候能激起如此剧烈地观众反应。于是业界标准又多了个一话飘灰……高山南也成为为数不多的因为经费问题被写死的声优之一。

只是剧本还得继续演。时间一转到了一年后，因为饱受演唱会事件余波折磨的响转学到了私立莉蒂安音乐学院，未来也跟着一起转入。虽然结识了新朋友，甚至得知自己的偶像翼也在就读这间学校，但和平并没有就此降临在响的身上。被设定为虽然早有记录但最近才开始频繁袭击人类的 NOISE 盯上了这座城市，而为了救一个小女孩，响发挥出了女汉子的根性一路奔逃，并在山穷山穷水尽之时爆发出了惊人的力量（虽然一开始是暴走了）！原来演唱会袭击时，奏使用的圣遗物残骸神枪 Gungnir 的碎片刺入了响的心脏，虽然伤口愈合了但那碎片却开始与少女的身体侵蚀融合。因此，响成了绝无仅有的与圣遗物融合的特殊人类。而在接下来的故事发展中，被日本政府的特殊灾害对策机关接纳的响得知，自己是世界上屈指可数、能自立唤醒并操纵圣遗物的适合者——也是唯一能有效对抗 NOISE 的战士。面对这样的重担，响决意承受下来。而什么战斗方法都不会，也无法召唤出战姬使用的圣遗物武装 Armed Gear 的少女所面临的第一课是……特训?！?相信看到这一话所有人都会喷出来。那个看上去只是肌肉大叔的司令居然正儿八经地带着一个少女展开了特训。而内容除了常见的体能训练外，还有观看电影学习气势和技巧……

于是观众们齐齐跑到最后 Cast 表，盯着风鸣弦十郎司令的声优看了半宿，终于还是接受了流龙马（司令的声优石川英郎接替神谷明饰演盖塔系列作品中的主角）居然当起了热血教练兼司令这一职，虽然相比之后他空手破NOISE和击碎完整圣遗物来说，这真算不上什么。

接下来的剧情开展速度逐渐加快，让人不由得怀疑是不是声优的角色歌卖的不好所以没第二季了。高垣彩阳饰演的雪音克丽丝代表神秘人菲尼前来挑衅后被响嘴炮失败，接着被觉醒了防人之魂的翼绝唱轰到重伤。这时候大家才明白原来奏的便当领的居然还有理有据——她和响、翼以及克丽丝不同，对圣遗物适应系数不高，靠着名为 Linker 的药物才当上的战姬，而且因为演唱会所以停了一段时间的药物供给，不然就算开绝唱应该也只会像翼这样在医院躺几天就好了。还亏得翼绝唱后一脸血泪吓得观众惊悚不已，不过奸笑社倒是把这梗用到了『战姬』的粘土人偶系列上……

后续剧情继续疾风怒涛般地展开，未来在自己的角色专属集里不但配合司令成功把被菲尼抛弃的克丽丝感化到几乎直接拉进我方正营，还在响面前秀了一把平凡人的觉悟和无畏，顺便解决了两人之间因响身份秘密造成的疏远并确立了自己姬友一号的地位。而化名了子的菲尼也露出了自己的獠牙，在对策课的眼皮底下抢走所罗门之杖，并顺便挑拨美国和日本对NOISE 机关之间矛盾。更是在最后披露了自己最终 BOSS 的身份顺便把月球轰下了一大块。可惜功亏一篑，怨念不被神接纳、无限转生的巫女终于还是被一个高中女汉子击败并折服了。只是最后三名战姬穿着新装备飞上天空击碎月球碎片的一幕总感觉和阿姆罗上尉推石头有异曲同工之妙。紧接着，镜头回到第一话，扫墓完的未来也终于理所当然的迎来平安无事响。『战姬』的第一季就此有了一还算大团圆的结局。





Season two 第二季

总体来说，第一季已经算是一个完整的故事，并且也将设定里该抖的包袱全都秀了出来。虽然无论是圣遗物碎片展开后本体的麦克风造型，还是那充满了昭和特摄英雄物语味道的剧本都让人忍不住怀疑上松和金子是不是塞了太多的私货进去。不过凭心而论，作为一部原创动画，『战姬』至少不过不失。面对2012年1月话题改编动画的狂潮——包括『伪物语』、『黑岩射手 TV』、『Another』等，甚至是某些部分相仿的『轮回的拉格朗日』和『爆裂！宇宙海贼』，『战姬』以自己独有的风格和特色占据了属于自己的一席之地。而角色歌的大卖更是让人不由得希望可以看到新一季的故事诞生。

上松和金子说："既然你们诚心诚意的祈求了，那么将让第二季降临吧！"于是2013年7月番中，我们惊喜的发现了——『战姬绝唱 G』。

据说当初上松带给金子的原案里主要角色非常多，而且还有五人身为敌方圣遗物 GEAR 装者和四天王和隐藏 BOSS。当金子满头黑线地问对方这设定是准备要做几季时，上松却出人意料地回答只做一季。于是金子风中凌乱了，







对于一个超展开的剧本，捏他不是必须的，但却是必然会存在的副产品。而当上松奇想天开的原案加上金子异想天外的剧本，捏他就变成理所当然、自然而然的东西了。『战姬』的剧中几乎每一集都包含了大量的捏他，但你却很少能指出其中哪怕一两个是生搬硬套。制作组全程高昂的制作精神让所有的捏他变成了剧情发展必然拥有的一部分。

首先就是角色本身。以立花响为例：姓来自假面骑士初代中的重要角色立花藤兵卫，名取音的话是假面骑士响鬼（读音都是 Hibiki）。声优悠木碧在童星时代出演过假面骑士 555（Faiz），因此角色的生日是 9 月 13 日，正好是 Faiz 中假面骑士 Kaiax 的代号 913。作为主角，响和传统的昭和假面骑士一样硬桥硬马地用拳脚作战，第一季中 Gear 以弹簧为主题，拥有弹射出冲击波的拳头和同样原理来跳跃移动的腿部配件。而第二季第一集添加的新必杀，仔细

只好一边帮着上松把剧本分割开来，一边顺便把角色再分化一下。比如原本活力元气四射又带着呆萌，几乎是完美魔法少女动画主角的响加入女汉子的要素，顺便加点悲惨的故事后再把元气分出去点。而未来的初始设定是长发充满包容和母性的人妻角色，被一次次往少女修正后终于变成现在平凡的好姬友。冷艳高贵的黑长直翼被加了呆毛后改成防人的一根筋性格，原本有些妖媚过头的克丽丝则被往卖萌方面拉……这么一下来，第一季的三个战姬装者算是搞定了——那么砍掉的那些属性去哪里了呢？自然是放到第二季的地方角色身上咯。

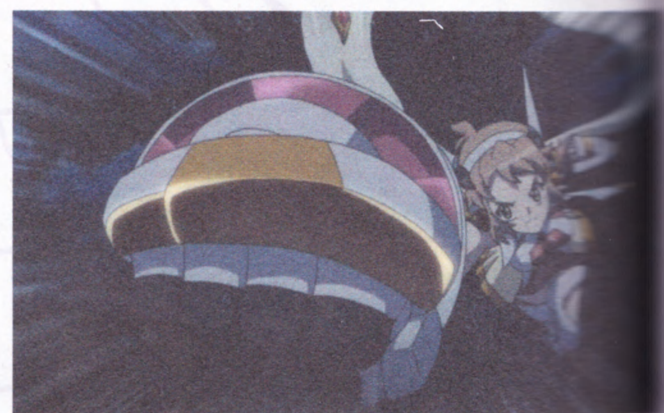
根据访谈，设定出 Symphogear vs Symphogear 的罪魁祸首正是上松，当然金子自己也感觉观众会很有兴趣看机甲少女对战所以跟着一起折腾。只是原本设定案里的角色实在塞不进一季动画来演出，最后的决定分成 3 人两组共 6 人，动画也争取能做到两季。第一季的闷声发大财终于让制作组有了底气，第二季也上了议程。于是，角色属性的再分配也得以实施：冷艳高贵给了日笠阳子的玛利亚；元气活泼分了点给茅野爱衣的晓切歌；人妻则交给了南条爱乃演出的月读调担当。现在看起来这样的选角非常恰当，唯一的问题就是配音时日笠偶尔会在录音室边唱边跳玩的太 HIGH 撞到别人。上松曾提到有一次这熊孩子居然把水树的耳机给撞飞了。看来临场配唱的时候录音室一定是欢乐异常，跪求能收录在特典里啊。

第二季的故事大约等本书到诸位手中也该是尾声了。这里就不累述那超展开的剧情本身了。而从剧中响被调说成是伪善的拯救者；翼明明不再迷茫却发现自己的剑终有无法守护之物；克丽丝的对责任和自我存在价值的探寻等等内容来看，第二季相比第一季，不但剧情节奏有所改善，内容也变得复杂化，不似第一季那样简单明快。

如果说第一季的剧本时昭和时代的传统特摄英雄自我奋起，那么第二季就是平成时代英雄间的价值冲突和自我反思。而其他诸如“菲尼究竟在哪里”、“司令何时才出手力挽狂澜”、“失去了圣遗物的响要如何打博士脸”等等基于剧情展开其中的话题，则是这英雄战英雄剧本中绝佳的佐料。当然金子在剧情里猛塞日式特摄英雄的桥段的同时，也没忘记按照机战类动画的要求加一个最终 BOSS。这个光荣的使命就交给了杉田智和的威尔博士，从中盘开始一直耍颜艺术的他甚至让金子都表示“好想干掉”。其狂人一般的信仰和缜密的思维，不正是后英雄时代敌人的缩影么？脱离美国政府的玛利亚等人，自从接纳了博士后就一直陷入在他的剧本中不能自拔，而目前克丽丝对翼和切歌对调、甚至之前响和未来的相爱相杀，都和博士有着不可分割的关系。终于，『战姬』有了一个称职的反派。但愿最后，少女们平安无事，只有反派不得善终——只有这一点，是唯独不希望超展开的。

中二设定加上无限超展开，看似乱来但回过头仔细想想却又无不合理。金子彰史的脑洞修正剧本加上上松的私货音乐，『战姬绝唱』的“绝唱”看来并不是绝断之歌，而是绝世之声。





▲响的火箭推进拳骑士与废品战士何其相似



▲现在随处可见的“骑士踢”

看那火箭推进拳骑士根本就是『游戏王 5DS』中的“废品战士”啊。

接下来是声优相关，除去上面提到的悠木碧，特殊灾害对策机动部可谓是藏龙卧虎。司令开过盖塔机器人，还会唱成龙粤语歌。系统操作员男 A 不但开过光子力机器人、还是宇宙战舰大和的炮术士，自己也曾担任过偶像团体 765 的经理人。系统操作员女 B 则是第一季的隔壁菜棚里开着蓝色机器人的外星公主。而风鸣翼的经纪人则更加令人咋舌，不但曾经开过高达，在剧中也是被设定忍者传人，不但教会了翼影缝定身术、一个人扫平黑社会，还在第二季秀了一把水上漂的好轻功。那怪第二季一开场就有网民吐槽说，如果这些人全力全开的话，根本不需要我方的三个战姬，对面的玛利亚等人完全没有机会啊！还不止如此，响的同班同学三人，一个是武藏的魔女一个是 MoriSummer，还有一个甚至是海贼船弁天丸的船长。如此藏龙卧虎的声优阵，虽然的确比不上那些华丽到瞎人眼的大作，但也足够让人欣喜乱舞了吧。



然后是画面演出。虽然目前日本动画似乎有个“有舞台 LIVE 演出就不会暴死”的奇怪定律，但上松和金子并没有马马虎虎地混过去。第一季 ZweiWing 演唱会，从服装到歌曲再到舞蹈和演出场地都充满着“双翼展翅”的概念。而第二季第一集玛利亚和翼玩话筒杖对阵则是源自某次 ASL 上水树和奥井的演出。翼的必杀技之一天之逆鳞根本就是骑士踢，克丽丝的全弹发射毫无疑问是向高达 W 里的重装高达致敬，玛利亚耍披风是学『真盖塔』等等。

剧中曲也被制作组装进了各种令人哭笑不得的私货。每个歌姬的角色歌几乎都会提到自己或最重要人的名字，其中切歌和调因为圣遗物是一对的缘故，角色歌不但满足上述的定律，而且从曲调到歌词都有微妙的互补和协调性。以至于在第 11 话的官方合体版出来前，网络上就已经有了粉丝自制的合唱版。而未来在第 10 话的那首歪镜・神兽镜，看歌词的话根本就是唱给响的告白嘛！

角色歌都如此明目张胆，『战姬』里的百合自然也足以为人津津乐道了。从第一集里翼的未亡人到响和未来的青梅竹马。第二季里则有专注卖萌的克丽丝小天使对翼的微妙情愫，以及切歌与调的异体同心。上松和金子可不像佐藤隆雄那样半遮半掩地来个“高浓度友情”。声优访谈里都提到，金子要求切歌和调要以恋爱的感觉来演出，这根本就是制作组的百合魂大爆发吧。



战姬绝唱，少女歌唱的，是勇气之战，是至真之情，是心灵之歌。

写完本文的时候，『战姬』应该还没有结束。而作者只有一个小小的愿望。

但愿那些战斗者的少女们，能平安地回到日常生活中，和最重要的人一起度过不在需要战斗的日子。▲

INFERENCE BATTLE OF

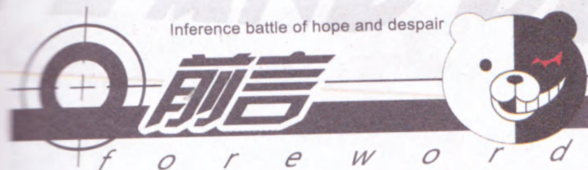
希望与绝望的恶戏推理

魅力时尚的推理大作『弹丸论破』论战的狂欢

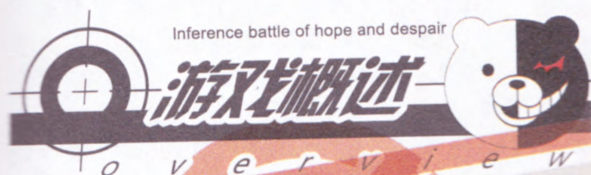
Inference battle of hope and despair

■ 文 / Cu Sith ■ 责编 / 如月千华、JEDI ■ 美编 / orangec





『弹丸论破 希望的学园与绝望的高中生』（ダンガンロンパ，港译“枪弹辩驳”）是 Spike 于 2010 年 11 月在 PSP 平台上发售的本格推理游戏，游戏类型定义为“高速推理动作游戏”，一经发售便好评如潮，其前卫的画风，时尚的流行元素以及华丽的声优阵容吸引了无数玩家的目光，体验游戏之后，玩家们更是为那精彩刺激的剧情和独特的游戏系统所折服。日本杂志电玩 FAMI 通给了弹丸论破 36 分的高分列入白金殿堂。2012 年 7 月，Spike 又继而推出续作『超级弹丸论破 2 再见绝望校园』，质量完全不逊色于第一作，FAMI 通给了它突破前作的 37 分。如今弹丸论破动画开播，并毫无疑问地成为 7 月的大人气新番。现在，借着动画带来的风潮，就让我们走进弹丸论破的世界，感受一下这部 PSP 后期大作的魅力吧。



封闭的学园，15 名超高校级才能的高中生，在他们之间，残酷的杀人游戏正徐徐拉开帷幕。

弹丸论破的故事舞台是一个封闭式的学校，一群拥有特殊才能的『超高校级』学生们被囚禁在里面，为了“离开学校”而互相杀戮。游戏方式是类似大逃杀式的『杀人游戏』，玩家所扮演的主角要在每当发生杀人事件后，通过推理找出真凶并将其处刑。

游戏每章都分为日常篇与非日常篇来进行，日常篇以探索为主，每通一章便会有新的场景开启。闲暇时间可以和其他学生交流，赠送礼物来增加好感度，加深对角色们的了解，让每个角色形象变得更加鲜明。而好感度增加到一定程度会获得相应角色的『技能』。2 代当角色的好感度达到最高的时候还能够获得该角色的胖次，所以日向是超高校级的胖次收集者（删除线）。

每当发现被害者尸体时，黑白熊将会通过广播播报『尸体发现公告』，即进入非日常篇。非日常篇内，主角将对事件进行取证搜查，将搜集到的证据和证言化为『言弹』保存，以便在学级裁判里使用，黑白熊也会将尸体报告书以『黑白熊档案』的形式交给主角，一定时间后学级裁判开始。

系统简介System

学级裁判



弹丸论破最刺激最有特色的部分，在这个环节中，主角将和其他的角色一起参与讨论，破解凶手的犯罪手法，最后投票选出真凶，而犯人则要接受处刑。如果没有找出真凶，那么真凶将获得资格离开学园，而其他人作为惩罚亦将被处刑。学级裁判的难度会根据游戏一开始选择的难度决定，完成学级裁判后也会根据玩家的表现进行评级。

学级裁判将即兴推理与不同的游戏方式相结合。初代的学级裁判分为四个部分，即射击类的『无休止议论』和『闪耀字谜』、节奏类的『机关枪论战』及拼图类的『高潮推理』；二代则新增加了动作类的『反驳对决』和竞速类的『逻辑潜行』，并将『闪耀字谜』与『机关枪论战』加强为难度更高的『闪耀字谜・改』和『混乱辩论动作战』。这些花样多变的玩法打破了以往 AVG 注重推理与思考过程的常规，作为高速推理动作游戏，也确实名不虚传。

无休止议论

除玩家以外的角色会在该环节进行讨论，其中会有一位角色的发言有矛盾，这时就需要从提供的言弹中选择正确的言弹将矛盾“论破”。2 代开始可以将其他角色正确的推理用言弹“点

ダンガンロンパ
DANGANRONPA
希望の学園と絶望の高校生



赞”。欺负人难度下会出现干扰射击的杂音，言弹击中杂音也会判定为无效，杂音的内容往往都非常有趣，说白了就是“官方弹幕”，比如镜头切到十神白夜的时候,会有“十神大人好帅啊”这种令人哭笑不得的弹幕挡住十神的发言。

闪耀字谜

在这种情况下主角会进入冥想模式，在限定的时间内，按顺序击落漂浮中的文字组成问题的答案。



反驳对决

论破后可能会有其他角色对玩家提出异议，这时候玩家需要利用“言刃”将对方咄咄逼人的言语不断“斩断”，直到对方的反驳出现矛盾后，用正确的言刃将对方的矛盾斩断反驳。



逻辑潜行

这个环节将竞速游戏和推理解谜相结合，主角会在脑内呈现的特殊空间内中潜行，潜行



一段距离后会出现提问，提问的答案分布在不同的岔路上，玩家需要在给定的时间内迅速做出判断选择正确的答案，并操纵人物滑行到该答案所在的岔路。

机关枪论战

学级裁判最热血的环节，玩家要在该环节与意见对立且完全失去理智的角色舌战，需要配合音乐在恰当的时机按下按键，破坏对方的发言后再用言弹给予对方致命一击。按 R 键可以开启“狂欢模式”，此状态下可以无视玩家的按键失误，同时子弹不会减少。



高潮推理

学级裁判的最终环节。将案情发生过程以漫画的形式还原，缺失的漫画格需要玩家用给定的残片填补。完成后，就是精彩的案情重现了。



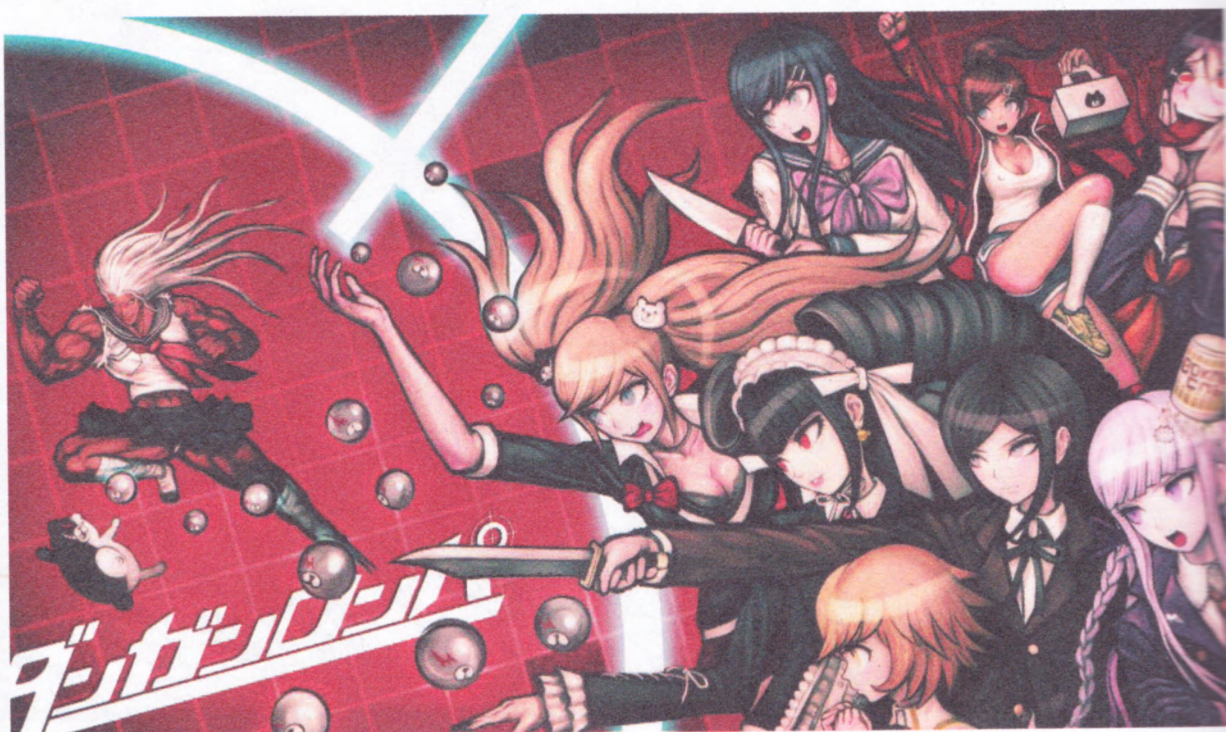
脚本 script

2009 年，当时的 Spike 公司正好有些闲置资金，就职于 Spike 的小高和刚先生就萌生了“我们也要搞个原创”的念头。于是，小高和刚找到画师小松崎类和动画制作师长岛，讨论决定企划一款原创游戏。小高和刚曾担当过 NDS 游戏『名侦探柯南与金田一少年事件簿：相遇的两名名侦探』全部剧情与犯罪手法设计，小说代表作有『侦探神宫寺三郎 新宿的亡灵』等。而小松崎类则是以雕刻家为目标的日本新锐插画家。游戏在制作初期完全是由小高等三人自主研发，最初的构想是让一群高中生们在大乱斗中进行推理，也就是后来的学级裁判。之后小高等人将这个初步构想完整化并提交给公司，然而提案却遭到了公司的回绝。不过，在小高等人的不懈努力下，制作人寺泽善德和社长樱井光俊终于决定尝试制作。

从游戏立案到制作完成大概用了大半年时间，当时开发团队的员工们都认为弹丸论破肯定卖不出去，所以大家在制作的时候并没有太大的压力，抱着想怎么做就怎么做的乐观态度工作，全力制作自己想做的东西，整个制作过程非常顺利。在邀请绪方惠美担当游戏主役时，小高把剧本概况给绪方发送过去，随后绪方在博客上评价，虽然剧本量很多但是非常有趣，这让小高受到很大的鼓舞。

尽管弹丸论破初期并没有太被看好，但是其优秀的素质很快便在玩家群体里建立了良好的口碑。根据日本电子数码娱乐调查公司 Media Create 的报告，该游戏首周的销售数量达到 2 万 5564 套，在 11 月第四周的游戏销量榜中排行第八，这些数字给予了制作团队尤其是已经开始撰写前日谈小说『弹丸论破 /Zero』和续作『超级弹丸论破 2』大纲的小高和刚带来了相当大的信心。由于前日谈和游戏续作的构思几乎是同时进行的，所以剧情上也是环环相扣的。

至于制作团队为何要将续作命名为『超级弹丸论破 2』，身为工作指导的菅原隆行在公式资料集的访谈中提到，因为制作团队成员都是从任天堂红白机和超级任天堂（SFC）经历时



代过来的老玩家，所以对超级这个词语有着特殊的执着，加上大家都希望续作能够做成一部集大成的作品，超越前作而不是吃前作的老本，所以最终敲定了超级弹丸论破这个名字。

由于前作极高的评价，制作团队在制作弹丸2的时候感到了极大的压力，担心由于制作不佳而导致系列烂尾，无法回应玩家们的期待，因此整个团队都抱着“一定要超越前作”的决心制作弹丸2，而制作中途弹丸动画化的消息公布更是激发了大家的工作热情。终于，功夫不负有心人，弹丸2发售后好评不断，鲜有人认为其不如前作，FAMI通给出的评分也证明了这一点。

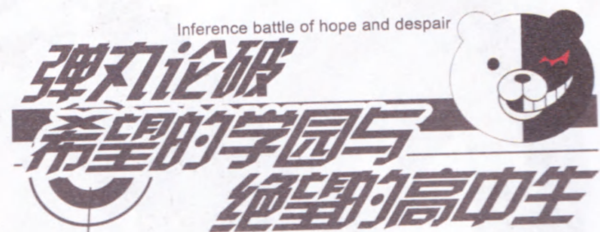
音乐 music

Spike公司邀请了曾经负责『Killer7』、『花与太阳与雨』以及『零～月蚀的假面～』等游戏音乐制作的乐师高田雅史操刀。高田雅史从小接受音乐教育，着手制作了许多游戏BGM。他在电脑游戏公司HUMAN工作时，认识了同在一个公司里工作的游戏开发员须田刚一，之后加入了须田创办的Grasshopper Manufacture，在这间公司负责音响总监，进一步扩大了其活动范围。2008年末他卸任音响



总监后创办了公司sound bure stage，担任理事工作。除了本社的创作之外，高田也曾经为KONAMI公司招牌音乐游戏Beatmania系列提供了『PentaCube Gt.（RX-Ver.S.P.L.）』、『ToyCube Pf.（RX-Ver.S.P.L.）』等乐曲。

高田雅史致力于创作令人难以忘怀的音乐作品来唤起玩家们心中的情感，相信玩过弹丸的玩家一定会对高田的音乐印象深刻。高田在弹丸论破的音乐制作中倾注了大量心血，他所擅长的电子乐和游戏时髦前卫的风格完美结合，在日常探索场景时，高田透过BGM营造出诡异而又恐怖的氛围，让玩家感觉如同身临其境。而学级裁判时的BGM更是带有一种无法言表的中毒性，其强烈的疾走感配合学级裁判庭的双重压迫，让玩家每一根神经都紧绷起来。



Danganronpa: Trigger Happy Havoc

剧情大纲 story

故事发生在一所名为“私立希望之峰学园”的高校，这所由政府公认的学校聚集了诸如偶像少女、棒球选手、杂志模特甚至网络黑客等在各个领域有着过人才能的高中生，而这些高中生们则被冠上“超高校级”的称号。坊间传言如果能够从这个学校成功毕业，那就几乎等于得到了成功的人生。而主角苗木诚是一个很普通的高中生，他是全国唯一一位由随机方式抽选而进入希望之峰学园读书的学生。参加开学典礼那天，苗木在跨进校门的时候忽然晕倒，醒来后发现自己和其他14位学生都被关在了一个被完全封闭的校舍中。

经过一番简单的自我介绍，自称校长的黑白熊粉墨登场，他告诉学生们他们一辈子都会被关在这所校园里，只有“毕业生”可以离开学校，而“毕业”的条件竟然是杀人。只有杀害同伴，并且在学级裁判上不被其他人指出的情况下才能够毕业离开学校。学生们被这些突如其来的信息弄得一头雾水，只得在宿舍里开始了探索，可惜校舍门窗均被完全用铁板封死，即使是大神樱的怪力也无法破坏。

INFERENCE BATTLE OF



塞蕾丝缇雅·罗登贝克

黑白熊为了挑起事端而给同学们提供了“动机”，他把学生们召唤到放映室，给每人发了一份录有他们家人朋友陷入危机的录像，并告诉他们知道真相的方法只有毕业。众人看了录像后纷纷感到惊慌失措，尤其是舞园。当晚，舞园找到苗木，说因为害怕所以要求和苗木置换房间，苗木看着舞园惊恐的样子便答应了。第二天，舞园迟迟未出现，苗木感到十分不安，急忙回到自己房间查看，结果在浴室看到舞园的尸体而当场晕厥。苗木苏醒后，黑白熊把众人召集到体育馆说明学级裁判的事宜，此时怒不可遏的江之岛盾子冲到黑白熊面前将其踢倒在地，而盾子自己却被黑白熊召唤的神枪贯穿而死。经过一番调查，苗木在雾切等人的帮助下指证出杀害舞园的凶手是桑田怜恩，而桑田则被黑白熊以无数棒球重击身体处死。

之后相安无事的过了几天，学生们在新开放的地区进行探索，发现了一台手提电脑和一



些关于『人类史上最大最恶的绝望事件』的信息。这时，黑白熊提出了第二个“动机”，即众人不想为人知的秘密。次日，众人在游泳馆女更衣室发现了不二咲千寻的尸体，尸体旁边写有“鲜血狂欢”四个字，十神提出凶手是杀人鬼灭族者翔。学级裁判上，苗木发现了不二咲的伪娘身份以及腐川冬子就是灭族者翔，并由推理得知真凶是大和田纹土，最后大和田被黑白熊电刑杀死，身体脂肪被制成黄油。当晚，朝日奈葵发现了不二咲藏在澡堂更衣室的人工智能 alter ego，雾切让 alter ego 调查电脑中关于学园的资料，并让众人保守秘密，没事不要来澡堂。而黑白熊则拿出 100 亿日元作为新动机，受金钱诱惑的赌博师塞蕾丝缇雅教唆宅男山田一二三杀死风纪委员石丸清多夏后将山田灭口，学级裁判后塞蕾丝被黑白熊处死。为了激化众人的矛盾，黑白熊告诉众人大神樱是内奸，大神为了让众人重新团结起来而服药自杀，死前将校长室的门破坏，为雾切的潜入做了重大贡献。在校长室，雾切发现了第 16 名学生战刃骸的存在并将其告知了苗木。

几天后，众人在植物园发现了一具身份不明的尸体，黑白熊把罪名莫须有地扣在苗木头上并将其定罪处刑，幸亏关键时刻 Alter Ego 入侵处刑程序将处刑中断，把苗木丢到了垃圾场。裁判结束后雾切去垃圾场把苗木救了出来，并表示她已经恢复了记忆，原来她是超高校级的侦探，而学校的学园长是她的父亲。二人在校长房间里发现了校长的遗骨以及关于消除众人两年学园生活记忆的录像。最后的学级裁判上，苗木推断出植物园的尸体是一开始被黑白熊乱枪刺杀，假扮成江之岛盾子的战刃骸的尸体，





并指出幕后黑手是真正的江之岛盾子。黑白熊真面目被揭穿后，江之岛终于出场，她告诉众人全世界都陷入了『人类史上最大最恶的绝望事件』，为了消除世界的最后一丝希望她一手策划了这场互相杀戮的学园生活，江之岛的一番话让大家都陷入消沉。然而苗木诚坚信希望不会输给绝望，在他的鼓励下，众人慢慢找回了希望，并且下定决心，哪怕外面的世界已经被彻底污染也要离开学园。最后的投票中，江之岛被全票选为凶手，无限绝望的她如疯似癫地按下了处刑按钮将自己处死，而剩下的六名学生也终于离开了学校……但事情却没有那么轻易结束，黑白熊在众人离开学校后，居然又站了起来……

人物解析 characters

游戏"吉祥物"——黑白熊（CV：大山羡代）



自称希望之峰学院校长，个性恶劣残忍，喜欢讲荤段子以及捉弄苗木，通过摄像头监视学生的一举一动，而且会毫无征兆地在同学们面前忽然冒出来。战斗能力很强，体内装有炸弹，即使其中的一个被摧毁，还有很多预备品。黑白熊的声优大山羡代是『哆啦A梦』的第三任声优，也是担任时间最长并最为人所知的。这是大山女士自2005年退休后复出的第一作，也是其演技生涯中首次出演反派角色。

超高校级的幸运——苗木诚（CV：绪方惠美）



1代的男主角，唯一一位由随机方式抽选而进入希望之峰学园读书的学生，因此被称为"超高校级的幸运"，不过由于其入校后厄运不断，被黑白熊吐槽应该是超高校级的不幸。没有特殊才能的草食系男生，认为自己唯一的优点就是比他人更积极。特征是头顶的呆毛。身高160厘米,很介意自己比妹妹矮（也比舞园矮，反差萌？）。头脑灵活，推理能力很强，往往能够在学级裁判中力挽狂澜，找出真凶。

对舞园有好感，国中和舞园是同学。因为舞园被杀，自己又遭到舞园陷害一事而一度陷入消沉，幸得雾切响子开导，表示会一直背负著同伴的死前进。后期得知自己的真正身世是『超高校级的希望』，在最后的学级裁判中揭穿并击败了黑幕"超高校级的绝望"江之岛盾子，并得以逃出学院的六位幸存者之一。后来与雾切，十神等加入未来机关，继续和绝望力量进行斗争。

超高校级的偶像——舞园沙耶香（CV：大本真基子）



舞园沙耶香

国民级偶像团体的主唱，性格温和。国中时期和苗木诚是根黑中学不同班的同学，和苗木相认后，彼此建立起了很强的信赖关系。国中就很在意苗木，一直想找机会和他搭话。自称是苗木的助手，有着很强的直觉，可以察觉到苗木的内心反应，经典语句是『因为我是超能力者！』

很重视偶像团体的同伴们，看了黑白熊给的动机录像带后，由于担心同伴们的情况而萌生杀人念头。与苗木交换房间后约出桑田怜恩打算将其杀害并把罪名嫁祸苗木，却被桑田反杀，临死前留下『11037』(倒过来即是 LEON）的暗示。相信舞园内心对苗木的感情是真实存在的，她临死前留下的暗示，不正是因为愧对信任自己的苗木，希望他能活下去而留下的吗？另外值得一提的是，2 代中苗木所设定的开往希望的密码也是舞园曾经留下的『11037』。



超高校级的？？？——雾切响子（CV：日笠阳子）



雾切响子

唯一没有透露才能的学生，被问到时会说自己忘了才能是什么。冰山属性，总是面无表情，冷静而寡言的女生，双手总是带着皮革手套，让人觉得很有神秘感。拥有极高的推理能力，无论是现场取证还是学级裁判的时候总是会在关键的时刻协助苗木。喜欢樱花和侦探物品。

真正的女主角，真实身份是超高校级的侦探。入学前曾长期旅居国外，来到希望之峰学园的目的是为了寻找身为校长的父亲雾切仁，也就是游戏一开始被黑白熊处刑的男子。双手总是戴着手套的原因是最初担任侦探时，因为行动不够成熟，被信赖的人背叛而导致双手被烧伤，因此她向手套发誓再也不犯同样的错误。曾向苗木表示只有能够被她称之为家人的人才能够有资格看她手套下面的样子（随后就问苗木要不要当候补，赤果果的告白～）。从游戏开始就一直帮助苗木诚，在苗木因舞园的死而失落的时候给予其最大的安慰。后潜入校长室后得知第 16 名学生战刃骸的存在，并告诫苗木警惕其存在。原本回到希望之峰学园的目的是和父亲断绝关系，但是在进入校长室的密室时受到苗木的感化，终于能够正视与父亲之间的感情，而在密室中得知父亲的死讯后忍不住放声大哭。在最后的学级裁判上，和苗木携手击败江之岛盾子，逃离了学园，后来加入未来机关，继续和绝望力量进行斗争。

超高校级的名门少爷——十神白夜（CV：石田彰）



十神白夜

超大财团十神财团的继承人，自幼接受帝王学教育，十项全能的精英。才华横溢，推理能力极高，每次都能接近事件的核心。游戏关键人物之一，自我中心的傲娇少爷，不喜欢和人来往，总是独自行动。作为十神财团下一代继承人，背负着十神一族保持胜利的宿命和觉悟，口头禅是『赌上十神之名』。对学级裁判抱

看玩游戏的态度，表面瞧不起苗木诚，其实内心肯定苗木的能力，曾要求苗木成为他的助手并邀请他加入十神财团，不过被苗木婉拒。

第二章为陷害腐川伪造犯罪现场，将腐川里人格逼出。最后的学级裁判上因得知自己是十神家最后一人，其他人已经确定死亡而陷入绝望，在苗木的鼓舞下重新找回希望，和苗木协手击败江之岛盾子，逃离了学园，后来加入未来机关，继续和绝望力量进行斗争。





超高校级的文学少女——腐川冬子（CV：泽城美雪）

年轻女性小说家闻名的文学少女，擅长写恋爱小说，代表作『潮香未逝』曾一度引起了社会现象。集腐女痴女丧女抖M女于一身，跟踪狂且有很重的被害妄想，能够1个月不洗澡，目前痴迷十神少爷中。非常讨厌宅元素，和山田一二三水火不容。

里人格是近期都市传说化的变态杀人鬼灭族者翔，里人格下舌头会变长，眼睛变成红色，还会用五倍的时间洗澡哟。武器是自制的剪刀，见到中意的男性就会用剪刀将其杀害，并在犯罪现场留下鲜血狂欢字样。最终生还的六人之一，后来加入未来机关。



超高校级的游泳选手——朝日奈葵（CV：斋藤千和）

元气无铁炮女孩，擅长各种运动，在游泳方面多次刷新全国高中的记录。心地纯朴善良，总是活力旺盛，喜欢吃甜甜圈和豚骨拉面等高热量的食物。

和大神樱的交情很好，第四章大神自杀后，故意伪造现场制造出大神被叶隐和腐川杀死的假象，目的是将大神逼死的众人全部处刑，苗木识破其圈套后，劝说她打消了同归于尽的念头。最终生还的六人之一，后来加入未来机关。另外，在BE的三个爸爸结局中，朝日奈成为了三个孩子的妈妈。



超高校级的程序员——不二咲千寻（CV：宫田幸季）

外貌看上去比实际年龄小许多，作为程序员的能力无可挑剔。有非常狂热的FANS追随。伪娘，弱气，心地善良，像小动物一样的少年，有的时候会忍不住哭泣，对自己的弱气感到很





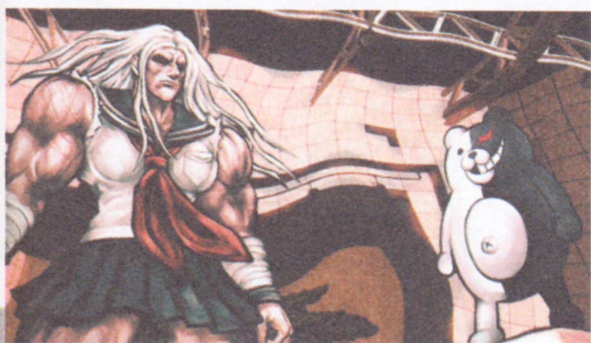
不二咲千寻

自卑，但是性格中也有着强大的部分。

虽然不二咲在第二章中就被大和田纹土杀死而早早退场，但他在幕后起到关键性的作用。死前留下了以自己为蓝本制作的人工智能 Alter Ego，该智能屡次帮助苗木和雾切等人。不二咲在入学之前与松田等人一起开发出了“新世界程序”，同时也是 AI 七海千秋和兔美的制作者。七海口中的父亲指不二咲千寻，哥哥指 Alter Ego。根据神代优兔的描述，千寻经常监视学校的服务器，并发现过与黑幕相关的电子邮件，但是由于神代的保护，使得千寻并未卷入最初的绝望事件中。



超高校级的格斗家——大神樱
(CV: くじら)



有着“地上最强灵长类生物”之称，善良坚毅的女中豪杰，将肉体与精神锻炼到极致，有着和外表截然不同的稳重个性，非常关心朋友，尤其是挚友朝日奈。初中时期曾是银发美少女。家中有一座 300 年历史的武道场，为继承道场而从小练习各种格斗技。后为了打倒一生的对手兼初恋对象的地上最强男子“健一郎”而不断让自己变强，而健一郎已身患重病。二人曾约定在健一郎身体完全恢复之前，地上最强的宝座由樱保管。

第四章可以得知大神樱被黑白熊用道场胁迫所以不得不成为黑幕的内应，在身份曝光之后，为了否定黑幕，让众人重新团结起来而服药自杀。



大神樱

超高校级的辣妹——江之岛盾子
(CV: 丰口惠美)

流行杂志的模特，女高中生们的时尚潮流领导者。虽然外表看起来似乎和杂志封面上有出入，不过现在修图技术那么完美，把雀斑什么的 P 掉也不是不可能嘛～

游戏初期登场的江之岛盾子，其实是由『超高校级的军人』战刃骸假扮。战刃是绝望姐妹花中的姐姐，极其妹控，隶属佣兵团『芬里尔』，右手有纹身。以高超的化妆手法假扮成江之岛盾子混在学生中，和盾子的区别是雀斑，被盾子称为”残姐”。第一章舞园被杀后即被黑白熊杀死以儆效尤，第五章尸体被黑白熊从生物室取出销毁以陷害雾切，而被杀的原因只是盾子想借杀死最爱的姐姐品尝绝望的快感而已。

而游戏的最终黑幕『超高校级的绝望』，黑白熊的操纵者，才是真正的江之岛盾子。绝望姐妹花中的妹妹，以品尝绝望的快感为乐趣。是个颜艺大师，拥有多重人格，而且不同人格之间可以高速切换，嘴炮能力一流，言论有很强的煽动性。在初代最后的学级裁判上被苗木等人识破阴谋并击败后，将自己处刑而死。

2 代中，盗取了人工智能 Alter Ego，以病毒 AI 形式复活，入侵新世界程序，得到 2 代死者们的肉体，并实现其让“全人类江之岛化”的野心，最终被日向创等人消灭。前作小说 Zero 的主角音无凉子和盾子是同一个人。在前日谈小说 zero 中，盾子为躲避学院的追查，让青梅竹马、『超高校级的神经学者』松田夜助帮







江之岛盾子

忙消除记忆变成音无凉子，自此之后残姐就穿成盾子的样子出现在凉子面前，让凉子更确定自己不是盾子，不过最终盾子还是恢复了记忆，残忍地将松田杀害，松田在死前终于知道，盾子让他帮忙消除记忆只是为了让一直喜欢盾子的他感受到绝望而已。



Inference battle of hope and despair

超级弹丸论破2再见绝望校园

Super Danganronpa 2: Sayonara Zetsubō Gakuen





剧情介绍 story

2代的主角日向创同样在入学仪式忽然昏迷，醒来后发现自己和其他15名新生被关在了一个教室中，一个自称兔美的机器人将众人传送到了一个叫贾巴沃克群岛的地方。就在大家还没有完全搞清状况时，黑白熊也出现在学生们面前，和前作一样交代了他们的处境和离开岛屿方式只有杀人，并把兔美强制改造成了莫诺美。

为了让学生互相残杀，黑白熊利用学生们担心家人的心理作为动机，念母心切的料理人花村辉辉为了离岛将“食”神白夜杀害，而花村惨遭黑白熊油烹而死。之后黑白熊将九头龙冬彦妹妹被杀的事情做成游戏挑拨九头龙和小泉真昼等人之间的矛盾导致小泉被边谷山佩子杀害，边谷山也被处刑。贰大猫丸为了保护向黑白熊挑衅的终里赤音被黑白熊打成重伤，幸亏被黑白熊改造成机器人而保住一命。后来黑白熊更是为了挑起事端而在学生之间传播绝望病，感染绝望病的罪木蜜柑回忆起自己是绝望残党的事实，黑化的她将澪田唯吹杀害并将发现其行凶的西园寺日寄子灭口。

游乐园场景开启后，黑白熊把众人囚禁在整人公馆里，宣称如果不杀人就让大家活活饿死，田中眼蛇梦为了让众人逃离而向变成机器人的贰大猫丸发出决死挑战并杀死贰大结束了

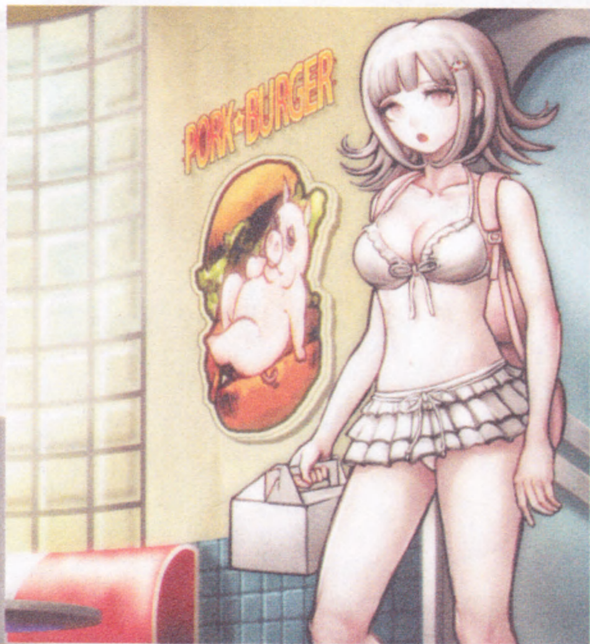




僵局，而狛枝在通关最终死亡之间后，发现了岛上所有学生除了一名未来机关的奸细外，都是『人类史上最大最恶的绝望事件』的绝望残党的事实，于是狛枝设下圈套企图利用自己的幸运能力将除了未来机关的奸细之外的其他绝望残党全灭的计划，但计划因七海主动承认自己是未来机关的奸细并牺牲而失败。

最后的章节中，幸存的学生们打开了通往希望的大门，被传送到了希望之峰学园，在那里日向发现了西园寺现实中的照片与未来机关关于绝望事件的报告，并收到了 Alter Ego 和苗木诚的留言，从中得知岛上的 16 名学生都是绝望残党，而他们现在所处的是一个名为新世界的程序。16 名学生只是意识进入了新世界程序，而本体都在现实世界的保护舱里面沉睡，本来未来机关要处死他们，苗木等人将他们救了出来，并将他们的意识送入新世界程序，让他们在岛屿上生活的两年记忆覆盖掉他们作为超高校级的绝望的记忆。但是程序却遭到了江之岛盾子的病毒 AI 入侵，目前要阻止江之岛的方式只有强制关机。

终于到了最后的学级裁判，苗木诚和雾切十神相继赶到，帮助日向等人对抗巨大化的江之岛 AI。日向从江之岛口中得知了原来自己是『人类史上最大最恶的绝望事件』元凶的令人震惊的事实，并且江之岛的 AI 也是日向被消除记忆前带进来的，而江之岛的目的就是占有那些死者们的身体，并最终实现全世界江之岛化。此时的日向等人面临着抉择，如果选择永远留在这个游戏，那样江之岛便会夺取死者们的肉体；而如果选择强制关机，他们就会恢复身为超高校级的绝望时的痛苦记忆而回到现实世界，甚至可能会被未来机关处死。就在日向迷茫之时，七海及时出现，在她的鼓励下日向终于确立了新的自我，成为了『超高校级的未来』并努力感化了其他人，最终大家强制关闭了程序，将江之岛盾子彻底消灭。



2代人物解析 characters





新一代 男主角——日向创 （CV: 高山南）



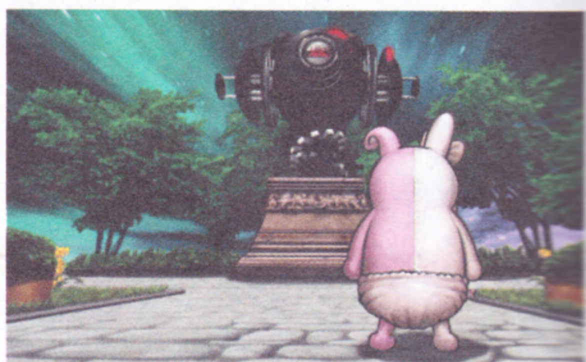
2 代男主，没有过去的记忆，所以想不起来自己的才能。和前作主角苗木一样有呆毛，而且各方面都很普通的男生，不过性格上较苗木更强势，有一点好色。

日向曾就读于预备学科，本没有超高校级的技能，但是他比任何人都想进入希望之峰学园，因为这个执念所以接受了学园的希望『育成计划改造』，通过直接干涉大脑得到了所有超高校级才能，成为『超高校级的希望』，并以希望之峰学园的创始人神座出流命名，而代价是剥夺了所有的感情，过去记忆也被封印到大脑深处。之后受到江之岛盾子绝望的影响，堕落成『超高校级的绝望』，将学生会的 13 人杀害，也就是所谓的『希望之峰学园史上最大最恶的绝望事件』，学院方面隐瞒事件，导致预备生和超高校生的对立，最终 2357 名预备生集体自杀，引发了世界性的『人类史上最大最恶的绝望事件』。江之岛盾子死后，作为绝望残党的他被未来机关捕获，原本未来机关要将他及其他 15 名绝望残党全部处决，然而他们却被苗木，雾切等人救出，并将他们的意识送入新世界程序，意图将他们被超高校级的绝望影响的记忆消除掉。然而神座却将盾子的病毒 AI 带入新世界程序，使得盾子在新世界程序中再度复活，引起了又一轮的自相残杀。在最后的学级裁判上，失去神座记忆的日向在七海的鼓励下成为了『超高校级的未来』，和苗木等人将盾子的 AI 消灭。

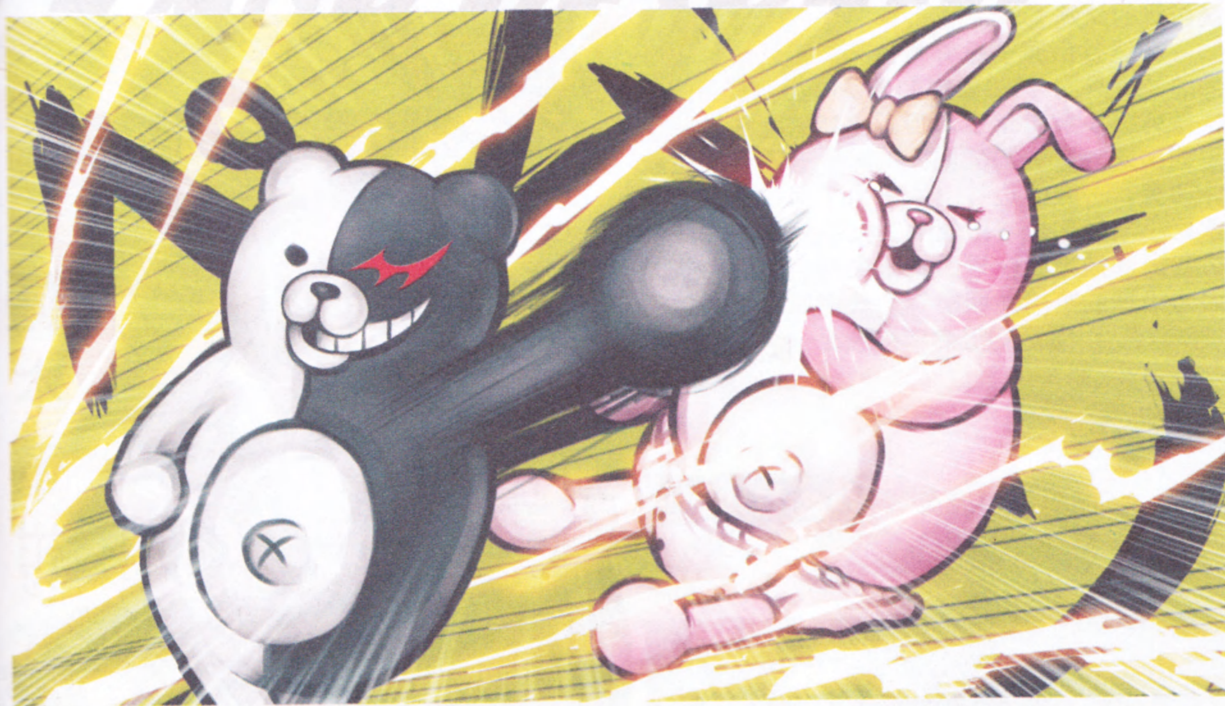




第二代 吉祥物——兔美／莫诺美 （CV: 贵家堂子）



自称是希望之峰学园领队教师的兔子型人偶，原本是全白色的魔法少女兔美☆，但被黑



白熊强制改造成一半粉红色一半白色的造型，并被强制设定为黑白熊的妹妹。个性胆小爱哭，总是被黑白熊欺负，有一颗少女的玻璃心。

一直被学生们认为是黑白熊的同伙，但其实是『未来机关』的观察员，一直想保护学生，第五章时想与黑白熊同归于尽，由于备用机体数量和黑白熊相差太多而不敌黑白熊，和七海一起被处刑。

超高校级的幸运——狛枝凪斗（CV：绪方惠美）





与苗木诚持有同样的称号，通过希望之峰学院的抽选入校。但狛枝的"幸运"与苗木不同，是绝对的"幸运"，虽然不能直接控制这项才能，但是能够通过自身的行为来利用才能获得想要的结果。嘴上说着"比起超高校级的大家来说，我不过只是运气好一点而已。"一开始对于其他人多采取谦卑的态度，后因为发现了某个真相而发生了改变。狛枝在学级裁判中经常给予日向建议，无论是推理能力还是逻辑思考能力都非常优秀。

弹丸2的灵魂角色之一。关键词：希望厨，三观不正，神经病。他的"绝对幸运"体质，要以不幸为代价来发动幸运。在黑白熊面前挑战最高级别的轮盘赌博，使用仅退出一枚子弹的左轮手枪对自己的头开枪，成功通过之后得到通关特典，发现了所有人都是绝望残党，日向是预备学科的事实。为了追求希望，设想将除了未来机关的奸细之外包括自己的所有绝望残党全灭的计划，永远将盾子病毒封锁在这个世界。第五章利用自己的绝对幸运和学级裁判的规则设下陷阱，险些造成全灭，但因为七海千秋的牺牲而未能成功。行动前曾留下一段视频，给其他人留下了进入遗迹的密码提示。并在视频中对日向的能力表示承认，若是自己的所作所为能确实将世界导向了希望的结果，希望自己也能够被称为『超高校级的希望』。

狛枝凪斗这个名字是一个文字游戏，把它写成假名再调换一下位置：こまえだなぎと→なえぎまことだ（我是苗木诚）。

超高校级的游戏玩家——七海千秋（CV：花泽香菜）



十分擅长玩游戏的无口女生，身着一件黑猫兜帽衫，思考问题时会戴上帽子，因为经常通宵玩游戏所以总是睡眠不足，在搜查和学级裁判的时候总是给日向提供很多帮助。

2代女主，并非人类，而是由不二咲制作的AI（官方原本打算把七海设定为不二咲的实妹，后来改为AI，结果倒成了Alter Ego的实妹），



未来机关派往新世界程序的观察员。第五章狛枝在得知未来机关和绝望残党的事情后布下局，利用自己的绝对幸运使作为观察者的七海造成他的死亡，然后又留下种种“证据”妨碍学级裁判的判断，目的是让众人学级裁判找错凶手使得全员被处刑，让七海离开。不过圈套被日向所识破，七海也承认了自己是未来机关派来的奸细并且坦然赴死来保护众人，最后黑白熊用俄罗斯方块将她和兔美一同砸死。由于是AI所以并没死透，只是暂时退出游戏而已，最后和盾子决战时再度出现，激励日向使其找到全新的自我。

超高校级的黑道——九头龙冬彦

（CV：岸尾大辅）

九头龙冬彦



旗下有超过三万名道上弟兄的国内最大帮派组织继承人，长着副娃娃脸，虽然经常口出狂言，给人感觉很恶劣，但其实是个傲娇，而且很重情义，喜欢边谷山佩子。有一个才华出众的妹妹，非常受九头龙的溺爱，称号是『超高校级的妹妹』。



和边谷山佩子是青梅竹马，否认边谷山是他的“道具”。第二章得知妹妹被小泉真昼的朋友杀死，小泉隐瞒了真相，愤怒的九头龙将小泉约出来对其进行质问，二人一言不合发生肢体冲突，一旁的边谷山佩子为了保护九头龙而杀死小泉。在边谷山处刑时九头龙本想去保护边谷山却被她误伤导致右眼失明，之后九头龙因为小泉的事情向西园寺切腹谢罪（小强体质侥幸没死）。最后的五名幸存者之一。

超高校级的剑道家——边古山佩子

（CV：三石琴乃）



寡言少语，气场威严的剑道少女，高超的剑术连成年男性也招架无力。虽然看起来难以接近，但是意外的很喜欢小动物，对可爱的东西抵抗力低。

自幼被九头龙家族收养，和九头龙是青梅竹马，也是九头龙的贴身保镖，认为自己存活的意义就是作为九头龙的“道具”。在学级裁判上，想要以没有情感的“道具”，即作为九头龙所使用的"凶器"的身份，而使九头龙成为名义上的凶手而认罪，目的是让九头龙能够离岛，最终九头龙也否认了边谷山是道具这一点，最终边谷山被认定为凶手而处刑，被黑白熊军队乱剑砍死，并且用自己的身体当做盾牌保护了试图救她的九头龙。



边古山佩子

超高校级的保健委员——罪木蜜柑

（CV：茅野爱衣）

罪木蜜柑



举止可疑，总是战战兢兢的女孩。以舍己为人为座右铭，在学生生病受伤时负责治疗。医疗知识丰富，发生杀人事件后，虽然会害怕但依然会负责检查死因。超级抖M，由于她的怪异举动导致她总是被人欺负，为了不被人讨厌什么事情都愿意做，摔跟头的方式非常色气，根本无法想象到要怎么做才能摔成那样。

第三章因为绝望病恢复记忆变回了超高校级的绝望，为了心爱的盾子而黑化，杀死澪田并将西园寺灭口，最终被黑白熊注射大量违禁药品处死。



超高校级的机械师——左右田和一

（CV：细谷佳正）

对机器拿手的男生，花哨的技师服和一嘴的尖牙是他的招牌，性格散漫又很谨慎。非常喜欢索尼娅，经常试图引起索尼娅的关注，但每次都失败告终。

2代笨蛋役的角色，与索尼娅和田中眼蛇

HOPE AND DESPAIR

左右田和一



梦组成的三人组相当欢脱，颜艺功夫也很到位。在贰大死后用他的零件做成迷你贰大给了终里赤音，可见其是个内心细腻的人。最后的五名幸存者之一。

超高校级的王女——索妮娅·涅芭麦茵
（CV：荒川美穗）

来自欧洲小国的留学生，金发碧眼，天然呆属性的棒读（误）公主。知识渊博，尤其非常了解各种军事知识，精通三十多种语言，但不擅长日语，并且对日本文化有些错误理解，所以总是有很多奇怪的口误和死语。喜欢看一些奇怪的动画和昭和时代的日剧。

索妮娅·涅芭麦茵



因为神一般的乌鸦嘴所以被玩家称为真正意义上的超高校级的死神，几乎每章都会提出害人的馊主意，比如第三章给西园寺的死亡flag建议直接导致其被罪木灭口，第五章建议用灭火瓶灭火间接害死七海。最后的五名幸存者之一。

超高校级的饲育委员——田中眼蛇梦
（CV：杉田智和）

田中眼蛇梦

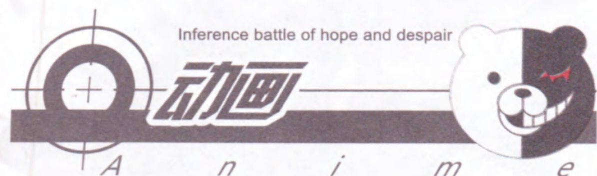


INFERENCE BATTLE OF

有着能让任何动物立刻亲近他，甚至与其对话的才能，名字"眼蛇梦"读音很像『Gundam』所以有着刚大木的绰号。严重中二病患者，第一人称是"俺样"，自称有邪王真眼（确定不是小鸟游六花的哥哥？），平时随身携带他养的四只仓鼠——破坏神暗黑四天王，名字分别是ジャンP、チャンP、マガG和サンD（捏他四大周刊少年杂志『JUMP』、『CHAMPION』、『MAGAZING』和『SUNDAY』）。是一个相当有爱心的人，和索妮娅很谈得来，被索妮娅称赞时会害羞的用围巾遮脸。

在第四章中为了让众人逃离整人公馆而向贰大发出决死挑战并杀死了贰大，最后被黑白熊处刑，死因是被暴走的动物撞死，死之前将破坏神暗黑四天王交给了索妮娅照顾，最煽情的一个处刑。





弹丸论破的TV动画已于今年7月放送，预定13话，由Larche公司制作，监督方面由近年将ATLUS经典游戏『女神异闻录4』和『恶魔幸存者2』翻拍成动画，在游戏改编动画方面经验丰富的岸诚二先生担任，而动画脚本则由脚本家上江洲诚负责，很大程度上保证了动画的质量。

单从制作质量来说，弹丸论破的动画可谓精良，不但画面比同期其他动画质量更高，而且沿用了游戏版的豪华声优阵容。动画原汁原味地保留了游戏的特点，引用上江州诚的话说就是根本不需要原作以外的任何点子。比起原作，动画版删去了角色之间的互动交流，只把最精华的主线部分保留，非常的精悍紧凑。学籍裁判也用动画的表现手法还原了无休止议论，高潮推理以及机关枪论战，让观众也有了"玩游戏"的感觉。而最大的亮点就是的处刑动画了，在为了保留原作风味而不对处刑动画进行修改的前提下，完美地将其重制。

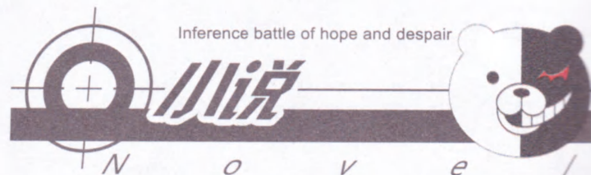
尽管如此，动画仍然遭到了一些非议，而批评原因主要在于剧情太赶。由于集数有限，剧情压缩得很紧，因此不得不删去大量片段，原本游戏中一场学级裁判需要两个小时左右，动画把这两个小时压缩在15分钟之内便完成，而搜查篇压缩到仅7–8分钟，很多关键的搜查部分被跳过了，这使得初次接触弹丸论破的观众对于推理过程非常摸不着头脑，也让一些要求较高的游戏党难以接受。不过，从总体上来说，动画在集数如此紧张的情况下做到这个程度也实属不易。

动画的OP在沿用了游戏OP的基础上新填了歌词，而ED邀请了近年活跃于niconico的炸厕所（删除线）P主スズム负责词曲，歌手为唱见そらる，スズム的参与让不少nico厨惊喜不已。ED背景画面是一张静态合影照，里面的人物除苗木诚外，都是剧中已便当的人物，随着集数的推进，照片里的人数也在不断增加，这和岸诚二之前执导的『恶魔幸存者2』ED动画有着异曲同工之妙（即使ED也要不忘虐上观众一次）。特别要提一下的是第4话的OP『黑白熊音头』，音头是日本的一种民歌形式，多在祭典时演唱。OP动画别出心裁地利用机关枪论





战的界面，在充满了祭典气氛的背景中，一群"憨态可掬"的黑白熊随着音乐扭来扭曲，给人太鼓达人的即视感。歌曲由大山羡代和几乎每年都会参加红白歌会的著名老牌演歌歌手小林幸子共同演唱，非常地有新意。



和2代几乎同时创作的官方前日谈小说『弹丸论破Zero』则相对比较低调，小说诠释了发生在1代以前的故事，对某位黑幕人物的设定进行了补完。在书腰上，老虚和蘑菇都对其留下了绝赞的评语：

HOPE AND DESPAIR

虚渊玄：『在游戏杰作“弹丸论破”中使玩家理解了绝望为何物的“某角色”，终于在这部前日谭里，紧随汉尼拔·莱克特和电锯狂魔，完成了新心理惊悚剧中的超级恶棍的角色。』

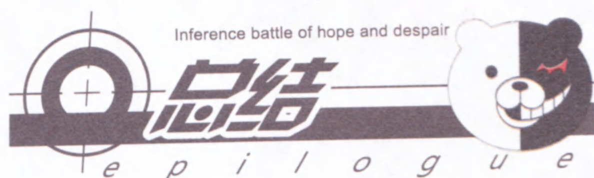
奈须きのこ：『时尚的疯狂。积极的邪恶。——怪物的希望。在弹丸论破中所获得的各种乐趣便是这样一副毒药。』



弹丸 2 通关后，追加特典里会附有由著有『Baccano!』、『无头骑士异闻录』的轻小说作家成田良悟撰写的短篇小说『弹丸论破 IF』。在弹丸 2 的公式资料设定集中，小高和刚提到成田良悟也是弹丸论破系列的爱好者，他曾向小高表示很喜欢战刃骸和灭族者翔，if 的全员脱出题材也是由他所提出来的。小说以原作中没有多少表现机会的残姐为主角，描写了在另一个世界线中，残姐最终带领众人全员脱出的故事，也为游戏得到 92 号道具逃脱装置后的全员脱出 CG 做出了解释。

不久前官方又宣布将在近期发行以雾切响子为主角的官方小说，小说名为『弹丸论破 雾切』，作者是有着物理诡计的北山之称的日本著名小说家北山猛邦，这对喜欢雾切的玩家来说应该是个好消息吧。





『弹丸论破』没有什么复杂的哲理，也没有什么深刻的内涵，它所要向玩家表达的，只是很简单的一句话：无论什么时候，都不要放弃希望。“希望”与“绝望”两个概念自始至终都贯穿于整个故事主线，正如虚叔所说，弹丸论破让玩家切身理解什么是“绝望”，而玩家作为“希望”的化身，一直坚持着自己的信念，最终战胜了“绝望”。很明显“绝望”固然是消极的存在，但是，续作中描写的某位将“希望”极端化的例子，这种偏激的“希望”，我们又该如何去评价？也许对于不同的玩家，会有自己不同的理解吧。

大概小高和刚做梦也不会想到，这个自己一手创作，如同亲生女儿般的游戏系列能够获得如此大的成功。弹丸论破的最大优点就是剧本实在太精彩，太不可思议了。很多接触了弹丸论破的人，无论是亲自体验游戏还是观看网络上的游戏实况，都会不约而同的有种在“看新番”的感觉。弹丸几乎每章都有一些令玩家意想不到的超展开，“究竟谁会是下一个死者？”，“能下狠心杀害同伴的凶手是谁？”，玩家们抱着这样的猎奇心理，迫不及待地想将游戏进行下去。弹丸正是这样一种毒药，能让人如此欲罢不能地沉迷于其中的毒药。

学级裁判系统令很多玩家联想到 Capcom 的法庭推理名作『逆转裁判』系列，诚然，两作的共同特征，都是在法庭上通过提交证据和对相关人员进行询问并指出矛盾，再通过推理找到真凶。不过，和注重推理与思考过程，风格严肃而不失活泼的逆转系列不同的是，弹丸论破除了简单化推理和对操作的要求更高以外，最重要的是弹丸在人物的塑造上下足了功夫。这群性格各异，特色鲜明的学生，从游戏登场就陪伴在主角左右，而随着对学生们各自的经历了解后，玩家也会渐渐会把个人感情投入在他们身上。因此，弹丸论破的亲和力很高，在受众上更偏重大众玩家，即使是对推理游戏没有太大的兴趣的人，也会被里面角色的魅力所吸引。

如今的 Spike 公司已与去年和 AVG 大社 Chunsoft 公司合并，更名为 Spike Chunsoft，相信在不久的将来，Spike Chunsoft 会各取所长，给我们带来更多精彩的作品。当大家看到本文的时候动画已经播放完毕，但在 9 月的索尼发布会上，Spike 已经公开了 PSV 的新作『绝对绝望少女』(类型为 ACT)，而正统续作也在开发中；而今年年底，我们除了将见到“弹丸”系列 1+2 的合集重制版『弹丸论破 1·2 reload』登陆 PSV，更有官方中文版『枪弹辩驳』相伴（虽说只有 1 代吧）……可见“弹丸”系列接下来还会给我们带来更多的惊喜，就让我们拭目以待吧。▲



因梦想之名

ODDS & ENDS:A Story of dreamers

专访V家原创同人动画『零星笔记』创作团队"三色铅笔动画"

特别感谢：木子翔 新浪微博：@三色铅笔动画

■责编 /JEDI ■美编 / 迷梦

『君だけの言葉でさ　綴って　連ねて
あたしがその思想（ことば）を　叫ぶから』
（用仅属于你的话语 去编织 去描绘
我会替你呼喊出那份心声！）

『ODDS & ENDS』是一首出自名P ryo之手的关于梦想的初音歌曲，曾让无数人为之感动。如今正有五位曾从事过动画工作的原画师，不惜辞掉稳定的工作，在艰苦的环境中努力地将这首歌曲当成自己追梦之旅的起点。接下来让我们走近三色铅笔动画工作室，看看他们的故事，还有他们的梦想——

——关于作品——

关于『零星笔记』这个动画的企划，是如何开始的?

这个企划其实是从去年年底就有想法了的，作为初音的爱好者，我们也希望能利用自己的一点工作特长做一部这样的作品出来。

大概是一个怎样的故事?

这部动画是以初音歌曲『ODDS & ENDS』为蓝本的同人作品，副标题就是这首初音的同名歌曲，本片的中文名也是在这个的中文翻译基础上修改得到的，谨以此片作为献给初音6周年纪念。故事大概就是讲的几个从小玩到大的小伙伴之间的一些关于音乐的故事，会涉及到的角色是V家的C社成员。

动画中还有没有新的角色加入?

暂定的只有V家C社成员，其他角色可能会在以后的相关作品里面出现。

各位主创最喜欢的角色是?

我们自己最喜欢的角色是初音，双子，巡音。当然大哥大姐也是非常不错的(´・ω・`)。印象最深刻的事情莫过于这个片子的人设得到了日本著名动画作监堀内博之老师的肯定，这让我们感到是十分荣幸的一件事情，也让大家动力满满。

动画的片长多少时间，动画张数等可否透露下?

10月底会放出将近2分钟的预告片。完整版的时长暂时还没有决定下来。动画张数的话会尽量保证动作的流畅，所以可能会有点多。

『零星笔记』将来会以怎样的形式发布?

由于是非商业纯FANS向的动画，所以暂时只选择了网络平台发布。如果能有更多平台拓展的机会，到时也是会考虑的。

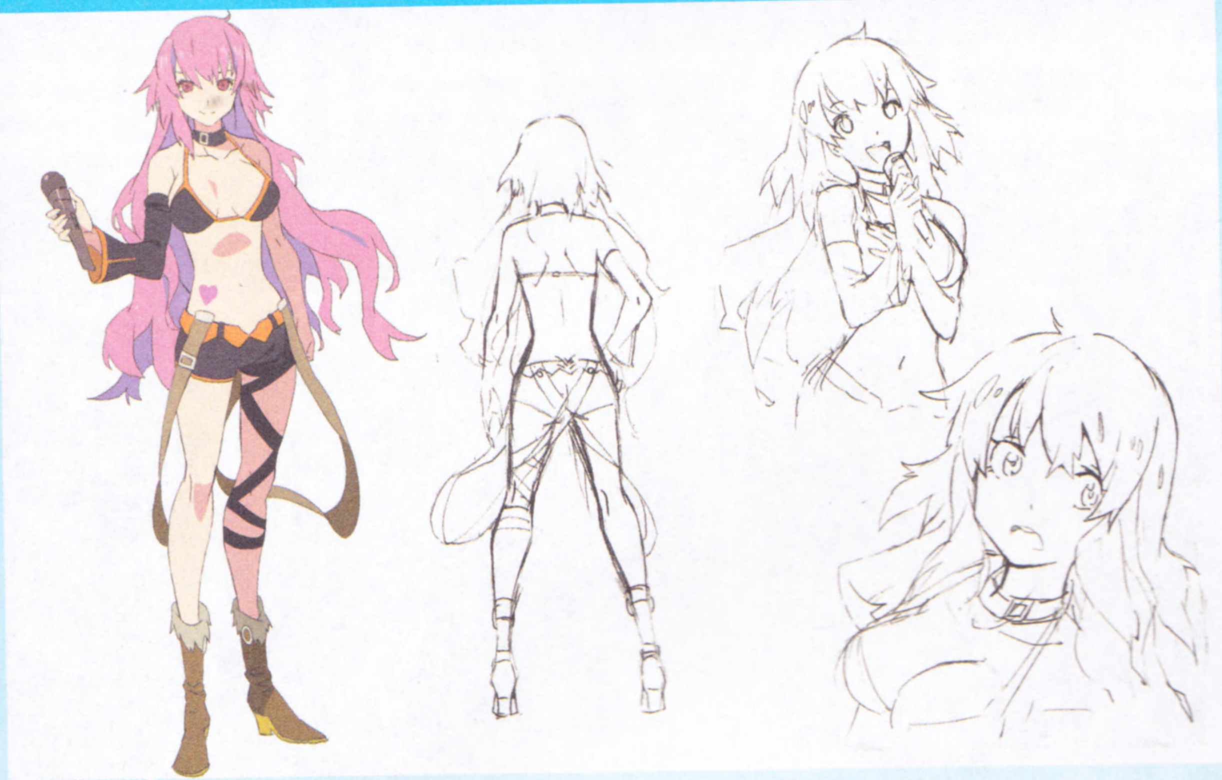
——关于创作组——

大家平时喜欢的动漫作品和动画监督是?

『我们仍未知道那年夏天所看到的花的名字』，监督的话是今石洋之。







可以介绍下你们之前的作品吗?

我们以前在公司也是从事原画绘制方面的工作，代表作品有『弹珠传说』、『梦月精灵』、『神魄』等等。

是什么让你们决定辞职去追寻自己的梦想?

我们希望通过这些年积累下来的工作经验，做出有我们自己风格的动画。所以从工作多年的公司辞职出来选择自己成立工作室。这个选择得到了家人的支持，我们也会继续坚持下去。

工作室的名字有什么含义吗?

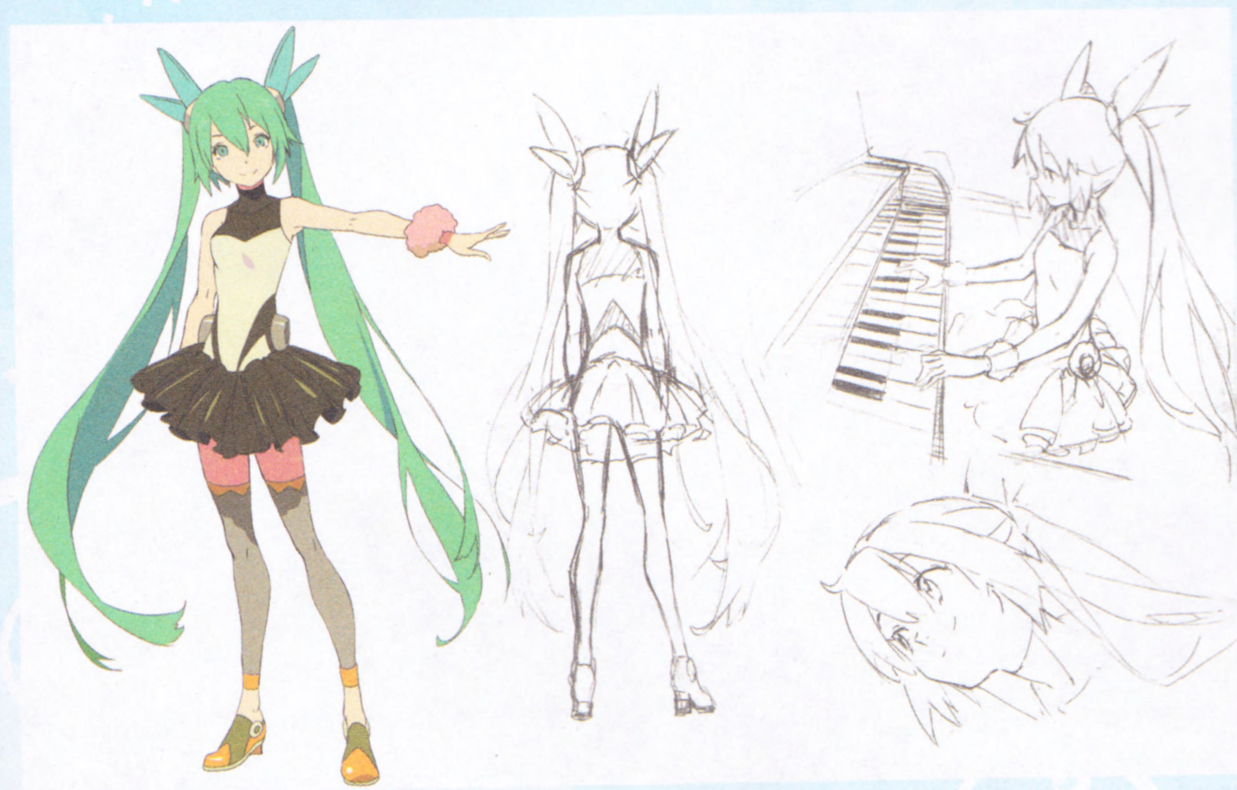
因为原画师的工作，常年会用到这红黄蓝三种原色颜色的彩色铅笔，所以取名为『三色铅笔动画』，因为工作室才刚刚建立不久，规模也比较小，暂时就在成员租的房子里面进行制作的。平时工作中大家也都能畅所欲言，听着动漫歌曲开心的做着自己热爱的事情。

对于免费发布的动画，你们打算如何维持创作?

我们希望能通过这部作品，让对我们感兴趣的投资人看到我们的制作实力，接到一些动画相关的业务，让我们继续完成这部作品。

如果有机会能做自己的长篇动画，希望是怎样的故事和风格?

希望做能有打斗跟小清新结合的催泪向的动画（那是啥）▲









上海COMICUP13 11.23~11.24 首发

PORTFIRE

国人画师EL-ZHENG 首本个人本

WORKS 2009-2010

El-zheng 2013.10.5



作者自述:
2009年至2010年是我在大学生活的最后一年也是工作开始的第一年。
这里的每副画都有自己的故事，她们铭刻在我内心深处变为灵魂篇章。
我希望吧自己最棒的作品呈现给大家。







あの時の私は中学校に入ったばかり、知らない顔がいっぱいあった。三年前と同じ、 巨大なストレスを感じた。
還記得那時候的我剛剛進入國中，面對着形形色色的陌生面孔，我再次感到同三年前一樣的巨大壓力。

「みんな、初めからやり直したか……」内気な私がこっそりと自分に言った。
“大家，又從頭開始了呀……”個性內向的我暗暗對自己說。

しかしあの放課後の夏、バイト先で知り合ったルカ先輩とリンが、クラスメイトを超えた大切な存在になった。
然而那次放課后的夏天，在打工店認識的Luka學姐和Rin，卻成為了我超越同學友誼的重要伙伴。

「君はね、外へ歩け！外の広い天地を見て、様々な人に出会え、みんなと話し合えば、きっと沢山の友達ができるわよ！」その時もう大学生になったルカ先輩が私の悩みを聞いた後、そう言った。
“你呀，你也要走出去啊！看看外面廣闊的天地，多接觸各式各樣的人們，多與大家打交道，你會發現其實你能交到很多朋友的！”當時已是大學生的Luka學姐聽到我的困惑后，對我如是說到。

不意に言った言葉だが、私に強く影響をくれた、私は絶対に自分の心の壁を打ち砕いて、強くなる。
也許就是因為她這句不經意間說出的話，讓我決心，我一定要突破自己心靈的壁障，變得更加堅強。

外へ歩け？どこへ……外……外国へ？うん！外国だ！
走出去？是去哪呢……去……去外國？嗯！去外國吧！

中学一年生から必死に英語を勉強して、一生一度だけ会えるかも知れないの世界中の人々のために。
國中一年生的我開始拼命地學習英語，為了能和即便一生只會見到一面的、世界各地陌生的人們做朋友。

私はね、きっとできる！
我啊，一定能行的！

「外へ歩け！」
“走出去！”

無邪気かつ強い思いを抱いて、まだ右も左も分からない私が、ただ一人で憧れでいた海の彼方へ行った。
就是抱着這種天真但強烈的想法，當時還懵懂無知的我，就之身一人來到一直向往着的大海的另一端。

知らない国で、知らない人と知り合った。本来ならば、一生会えないかも。
在陌生的國度里，結識了那些和我有緣但本應一生都陌生的面孔。

世界（せかい）旅行（りょこう）
GLOBAL TRAVEL

德國 新天鵝堡	Geister（初心社）
法國 圣米歇爾山修道院	亞音
日本 小樽運河	HJL
英國 倫敦航空眼	初音教團
英國 巨人之路	嗨P
迪拜 阿拉伯塔酒店	TID
法國 盧浮宮	夏文傑
厄瓜多爾 科隆群島	Nixoo
加拿大 尼亞加拉大瀑布	EL-Zheng
俄罗斯 缪特洛夫斯基火山岩洞	深渊
墨西哥 巨型水晶洞	MeiZhiTu
土耳其 棉花堡	蘇蘇
柬埔寨 吴哥窟	廁所董事長
羅馬 角鬥場	Liduke（初心社）
封面	Bison（初心社）

策劃文案 米庫喵（初心社）
艺术监督 米庫喵
美術設計 汪仔（初心社）
敬請關注新浪微博最新消息 http://weibo.com/mikunya
初心社淘寶（已开通预定） http://mikunya.taobao.com
初心社后援QQ群 147573330





三周年大改版！

更多轻松有趣的精彩内容！

新栏目 本月星：

つなこ（约会大作战）、ぽんかん⑧（果然我的青春恋爱喜剧搞错了）、029（打工吧！魔王）三位当季热门新番原作插画师逐一介绍！

打工吧！魔王
——魔王城里的百媚千娇

翠星的加尔刚蒂亚
——鸣子ハナハル"上岸"后的这8年

写真女友
——绅（biàn）士（tài）男友的摄影日记

少女与战车
——『少女与战车』与机动战士的假想结合·真理高中篇

进击的巨人
——二次元狂热联动企画·舌尖上的人类

我为晒斑狂！
——完蛋了的国王的『夏日水着特别教室·第三季』

变态王子与人生赢家
——二次元狂热联动企画·温故知新的カントク

某科学的超电磁炮Ⅱ
——炮姐赛考！御坂美琴は俺の嫁

地球只有一个，欧派却有两个
——盘点过去一年中让你鼻血横流的欧派动画

动画、轻小说、Galgame三大部门15个奖项逐一揭晓
——二次元画刊评选2012-2013年度画师界的"金球奖"强势回归

加送独家精美高档皮质卡套
112页内文5DVD豪华配置
已上市！

ACG新歌新碟推荐
V家新曲跨年盘点
C84音乐扫雷大作战

解析近期佳作的音乐世界
『JOJO奇妙冒险』、『进击的巨人』
『艾斯卡与罗吉的工作室』、『灵魂献祭』
『心理测量者』、『伊苏：树海』等

Fate系列音乐纵横谈
东方同音社团"凋叶棕"
宗师级游戏音乐人：古代佑三
有如暴风雨一般猛烈的歌之魂：飞兰

从『犬夜叉』谈到『秦时明月』
重磅作曲家和田熏独家专访！

最专业最详尽的研究 不服来战！
少女与诗歌与世界
魔塔大陆 音乐究极特辑



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

2013 冬季 特别版 WINTER SP

VOL 61.5

TWO DIMENSIONS MANIC

二次元狂热

光盘定价 29

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

蓄势已久的 GALGAME 特辑！

新作信息与感评，热门大作与冷门佳作导读，GALGAME 文化深入研究

主推几大专题！

一代 GAL 神机 PSP 即将入土，你落下多少好游戏？

PSP 不可错过的改编 GALGAME 总结

女装少年？过时了！才不缺那种泛泛而谈！

咱们首发女装潜入专题！你还把持得住吗？

跨度数年的优秀系列与全新篇章

『晓之护卫』回顾与新作『Reminscence』解读

GALGAME 相关知识科普，声优，音乐，改编动画……

还有更多特色栏目等待亮相！

当兵器遇上萌属性，会诞生出一个怎样的美妙世界呢？『萌氏防务』秋季号前来报到！

萌氏防务

特刊

Vol.03
2013 AUTUMN

二次元狂热荣誉出品

128P全彩铜版纸+1DVD+赠品

光盘定价49.8元

国内第一本拟人美少女军事图片情报志

前两期好评热卖

献给喜爱军事，也热爱动漫的你！

封面作者：黑暗王朝（出自《永恒之枪》）

草原上熊熊燃烧的铁棺材里，埋葬了多少英灵忠骨？
——纪念库尔斯克战役会战70周年

甲午以来国耻难忘，倭人为什么那么狂？
——日本海上自卫队主力舰艇实力大起底

假如女子高中生会开机动战士，她们的选择会是？
——当『少女与战车』遇上机动战士高达·桑达斯大学附属高中篇

从“拯救大兵”到“野战排”
——“戏说”军装之二战·越战美军篇

泰囧之国二战时如何趁火打劫？九O式大听音器又是什么奇葩玩意？
——你所不知道的二战奇闻异事

“兰博”们的利器，黑叔叔们的最爱
——美军现役机枪/霰弹枪巡礼

112页全彩进口铜版纸印刷，加送16页『萌之战车学校』黑白漫画

本期看点：德军一败再败，斯大林格勒战役与库尔斯克战役。

独家赠送精美《使命召唤》里主角方所在的141特勤部队主题合金腰带

二次元狂热
THE DIMENSIONS MANIA
2013 Oct.
10
二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com

封底故事
朱紅 · 零～聖屠十日





光盘
定价 25
非卖品